

**FNA 1670 Les
semeurs de
mirages**

Jean-Marc Ligny

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.com

ANTICIPATION

JEAN-MARC LIGNY

LES SEMEURS DE MIRAGES

Les Voleurs de Rêves – 1



JEAN-MARC LIGNY

LES SEMEURS DE MIRAGES

LES VOLEURS DE RÊVES – 1
COLLECTION ANTICIPATION

FLEUVE NOIR

6, rue Garancière – Paris VI^e

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple ou d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur, ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa 1^{er} de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

© 1989 « Éditions Fleuve Noir », Paris.

ISBN 2-265-04050-9

ISSN 0768-3014

« Tu vois, nous éprouvons tous les mêmes doutes. Nous avons peur de devenir fous : malheureusement pour nous, évidemment, nous sommes tous déjà fous. »

Don Juan (sorcier yaqui)

« Dream on dream on dream on
Dream until your dreams come true »

Wayne Hussey (*The Mission*)

*Avec l'aide précieuse de Régine
Spécial merci à Nanou et Clam of Xymox*

CHAPITRE PREMIER

PAS SÛRE, LA VILLE

... Invisible, l'océan soupirait en contrebas, exhalait son souffle humide sur mes joues trempées de larmes. L'herbe acérée tailladait mes pieds gercés. Noir était le ciel, chargé de nuages qui se pressaient avec réticence, bousculés par un vent revêche. La nuit n'avait d'autre issue que ce gouffre devant moi, du fond duquel l'océan m'appelait comme une douloureuse délivrance.

Aucun espoir n'était plus permis – pourtant j'hésitais à faire le dernier pas, à plonger dans la mer, dans l'oubli. Une étoile me narguait, trop chaude et brillante à mon dégoût, défiait les lourds laminoirs des nuages. Elle s'approchait, descendait vers moi... Fascinée, je la contemplais à travers le prisme brouillé de mes pleurs.

Ce n'était pas une étoile, mais un glisseur – un petit glisseur argent, roulant comme une larme sur les joues des nuages. Soudain le gouffre devant moi me fit horreur. Effrayée, je reculai. Le glisseur se posa au bord de la falaise, à quelque distance. Ses phares m'enveloppèrent de leur vif halo blanc. Pétrifiée, les yeux écarquillés, j'observais sans y croire la silhouette souple qui sautait de l'appareil et accourait vers moi...

Lui ! Lui ! C'était lui, revenu d'entre les mondes, d'entre les morts – non, non, je rêvais, il ne pouvait être là, c'était son fantôme qui me serrait dans ses bras, une illusion ses lèvres chaudes sur les miennes... Son goût – lumière et chaleur, la nuit terrassée – je pleurais mais de bonheur cette fois ! C'était bien lui, il était de retour – je ne rêvais pas, JE NE RÊVAIS PAS.

Dan Tiger ouvre les yeux, les cligne sur l'ambiance bleue de la salle de tests, traversée par l'éclat mauve du regard d'ALICE, fixe en face de lui. Il soupire, débranche ses brain-drains : tentacules chromés, ils se replient dans la rêveuse qui se rétracte doucement, tel un poulpe rassasié, réintègre son anfractuosité dans la lisse paroi d'ALICE.

Dan Tiger aurait pu rester connecté, et dialoguer mentalement avec le psychord. Mais après chaque rêve-test, il a envie de parler : ça lui remet les idées en place. Et ALICE a une voix si douce...

— Alors, qu'en penses-tu ?

— C'est un très beau rêve, Dan. Une poignante histoire d'amour comme tu sais si bien les faire. J'aimerais être une femme pour ressentir l'émotion qu'éprouve ton héroïne...

— Je ne te demande pas des compliments, ALICE. Je veux des critiques. Savoir ce qui cloche. Je sens que ça déconne quelque part.

— J'ai relevé quelques petites erreurs, en effet. Veux-tu drainer ?

Un tentacule chromé se tend, comme une invite.

— Non. Je m'en souviendrai. Vas-y.

— Dans le ton général d'abord : l'amour de l'héroïne pour le héros me semble trop fort, trop exclusif. Une femme vivant en couple peut assez mal considérer son conjoint au réveil...

— C'est un rêve pour femmes célibataires. J'ai omis de te le préciser, mais ce sera marqué sur la plaquette. Quant à l'intensité, j'ai placé le limiteur à un niveau assez faible. On peut le remonter d'un cran.

— Il faudrait. J'ai noté une nostalgie résiduelle de potentiel 3. On ne doit pas dépasser le potentiel 2 pour les femmes célibataires, psychologiquement plus instables que les couples.

— Je sais. C'est tout ?

— Non. Le voyage du héros vers Epsilon Eridani me paraît improbable, même en rêve. Cette étoile n'évoque rien à personne. Pourquoi ne pas en faire un criminel déporté sur Mars ?

Dan tique, estomaqué :

— Toi, ALICE, tu me *suggères* que l'héroïne aimerait un criminel ? J'ai bien entendu ? Et comment le retrouve-t-elle à la fin ? Il s'évade ?

— Non. Il est libéré. Il a été victime d'une erreur judiciaire. N'est-ce pas romantique ?

— Les erreurs judiciaires n'existent pas.

— JASMIN⁽¹⁾ pourrait t'en révéler une douzaine au cours des deux dernières années.

— Je n'ai pas accès à JASMIN. Et franchement, tu m'étonnes. Comment est-ce possible ?

— JASMIN ne m'a pas donné de détails, mais l'information est accessible. Tu la veux ?

— Mmmh..., réfléchit Tiger. Ça me paraît brûlant comme sujet. Surtout dans un rêve d'amour. Qu'est-ce que je risque en diffusant cette info ?

— Rien. L'information est publique. Les victimes ne se sont pas privées de le faire savoir... Aucun crédit, si élevé soit-il, ne peut longtemps étouffer ce genre de scandale.

— Bon. Je vais y réfléchir. Rien d'autre ?

— Si. À la fin, tu insistes sur l'idée que l'héroïne ne rêve pas. La consommatrice va se réveiller là-dessus, frustrée d'avoir effectivement rêvé. Cela induit un facteur de déception supérieur à 1,5. C'est trop.

— Mmmh... Dommage. J'y ai presque cru moi-même.

— Justement. Même élevé d'un cran, le limiteur n'effacera pas ce sentiment de frustration. Nous pourrions placer un verrou psychique, mais il risque de diminuer considérablement la force émotionnelle de

l'amour.

— Très juste. Il faut virer ça, remplacer par autre chose... Un dialogue. Si le héros a été victime d'une erreur judiciaire, c'est le moment pour lui de la révéler. Pendant ce temps le ciel se dégage, la lune apparaît. On arrête au moment où ils vont faire l'amour dans l'herbe.

— C'est bien, mais tu vas dépasser le temps imparti.

— On effacera quelques détails. Bon, au travail.

— Tu me parais fatigué, Dan. Ne préfères-tu pas reprendre demain ?

— Impossible ! Je dois livrer la plaque à Sweet Dreams demain matin. Il faut finir ce soir.

— Comme tu veux, Dan.

Retenant un nouveau soupir, Dan Tiger efface de la main la lassitude de ses traits, puis se carre dans le fauteuil, saisit sa boule de commande. Poulpe argenté, la rêveuse-test sort de son logement et vient planer au-dessus de sa tête. Dan attrape les deux brain-drains et les connecte à ses implants, minuscules excroissances de chair derrière chaque oreille.

Le regard électronique d'ALICE s'assombrit d'un ton – comme si « elle » aussi fermait les yeux sur son monde intérieur.

*

* *

Il est plus de minuit quand Dan Tiger sort enfin, vacillant de fatigue, de la salle de tests. Il s'arrête sur le seuil aux vitres kinesthésiques, dont les lumières s'estompent derrière lui. Seul le sigle

AnaLytic Information ComputExpert

brille sur la façade mica du bâtiment qui s'endort. Dan contemple un moment les grandes majuscules aux couleurs chatoyantes : A.L.I.C.E... Un beau prénom. Dommage qu'« elle » ne soit pas une vraie femme. Il s'entend si bien avec « elle »... Au diable les guillemets : c'est *elle* et c'est tout. Sa collaboratrice, sa collègue de travail, son amie. Un putain d'ordinateur avec un regard mauve et une voix douce. Elle n'a pas d'émotion, Dan Tiger. Froide comme la mort. Elle fait semblant d'aimer tes rêves, semblant seulement... Mais elle me connaît, elle me comprend. Elle... m'aime ?

Dan se secoue. Non, non, du calme. Ces rêves d'amour me prennent la tête. Il me manque une vraie femme, voilà. Il se retourne, face à la nuit qui plane au-dessus des tours, repoussée par les luphores en suspension paresseuse. Calme, silence et propreté. L'air est pur et sent l'ozone. Dan perçoit comme un frisson la vibration lointaine des machines qui diffusent l'ozone vital, et le pétilllement subliminal des

rayons purificateurs émis par le SpotSat en orbite géostationnaire, point de lumière dans la nuit tel l'œil vigilant d'un ange gardien. Les étoiles dansent entre les tours. Il paraît que jadis elles étaient masquées par la crasse... et le seraient encore dans certaines zones de la Brousse. Il vaut mieux les voir danser que se voiler la face... Et Mars ? Ce n'est pas la saison pour voir Mars. Mais c'est rassurant de savoir qu'il y a là-haut des gars en train de trimer pour en faire une nouvelle Terre, propre, belle, humaine. Même si ces gars-là sont des criminels, des fraudeurs, des renégats. Quelle meilleure manière de se racheter que de construire le nouveau havre de l'humanité ? Pourtant la vie est dure là-bas, dit-on... Cette pensée lui rappelle son rêve, qu'il vient d'achever avec ALICE. Un pauvre type envoyé sur Mars par erreur, et sa nana qui se meurt d'amour et de désespoir. Ça va émouvoir les foules. C'est un bon rêve, qui se louera bien.

Tout à ses pensées, Dan s'est mis en route vers chez lui, et s'aperçoit qu'il a dépassé la station du Tube. Tant pis, il n'est pas pressé : personne – hélas – ne l'attend. Une demi-heure à pied pour rentrer chez lui... ça le détendra. Il a besoin d'un peu d'exercice. On ne peut passer son temps à rêver, même si on est payé pour ça.

La ville est agréable la nuit : personne sur les places, sauf les nettoyeuses qui chuintent, les buzes de JASMIN qui rôdent... les lumières lointaines d'un rade où viennent s'échouer quelques dériveurs noctambules...

Voilà une buze justement. Dan s'arrête, circonspect : cette histoire d'erreur judiciaire l'a rendu méfiant. Il ne voudrait pas faire un geste mal interprété.

« Bonsoir-monsieur-votre-ID-carte-s'il-vous-plaît », débite la machine volante aux sustentateurs crachotants, qui darde sur Dan un vidœil inexpressif.

Tiger introduit son ID-carte dans la fente idoine. La buze digère les informations, puis recrache le rectangle de plastique.

« Merci-monsieur-tout-est-en règle. »

Dan commence à s'éloigner. La buze se dandine, hésitante :

« C'est-un-beau-métier-que-vous-avez-là-monsieur. Très-utile-à-la-société. »

— Merci.

« Vous-sortez-de-votre-travail-sans-doute ? »

— Tout juste.

« Vous-êtes-dévoué-monsieur-et-c'est-très-bien. Mais-vous-devriez-rentre-plus-tôt. La-ville-n'est-pas-sûre-la-nuit. »

— D'accord. Je me souviendrai du conseil.

« Bonne-nuit-monsieur. »

Dan se retient de justesse de répliquer « bonne nuit ». Au diable ces

machines bavardes ! Pourquoi ne se contentent-elles pas de contrôler en silence ? Il n'a que faire de leurs conseils. Pas sûre, la ville ! Si la ville n'est pas sûre, alors qu'est-ce qui l'est ?

Il marche à pas vifs, tête baissée, tente d'apaiser l'irritation qui monte en lui. Fatigue nerveuse, diagnostique-t-il. Je travaille trop. Il me faut une longue nuit de sommeil, agrémentée d'un bon rêve de chez Dreamscape, une histoire bucolique signée Strawberry Field par exemple...

Un vent froid, à l'odeur inconnue, le cingle soudain – il lève les yeux – s'immobilise, stupéfait.

Devant lui la ville s'efface dans des ténèbres glauques, d'où monte un vent humide et salé, un immense bruissement liquide. Sous ses pieds, la dalle siliceuse s'est changée en un tapis velu, mou et mouillé : de l'herbe.

Son cœur manque un battement – un cri se coince dans sa gorge.

Une silhouette émerge du néant d'ombre, fine et pâle, aux grands yeux luminescents. Dan recule, prêt à fuir – la ville n'est plus derrière lui : une lande herbue, aux fougères brunies et froissées par le vent, se perd dans l'obscurité. Une autre silhouette en surgit, identique à la première.

Hagard, Dan cherche une issue, une raison – les deux silhouettes s'approchent, le percent de leurs yeux jaunes. La nuit a englouti son monde, ne laissant qu'un carré d'herbe humide en haut d'une falaise battue par l'océan de son rêve.

Les deux silhouettes l'encadrent, lui saisissent chacune un bras – réelles, elles sont réelles, croit-il. Deux adolescents, en tout point semblables : maigres, vêtus de blanc, visages anguleux encadrés de cheveux noirs et lisses et mangés par deux yeux immenses aux reflets dorés.

— Me touchez pas, laissez-moi, balbutie Dan, trop effrayé pour se débattre.

— Si on te laisse tu vas te perdre...

La voix semble sortir des deux bouches à l'unisson. Les formes humaines entraînent Dan le long de la falaise. En bas, l'océan invisible respire comme un kraken assoupi.

— Mais c'est quoi ? Que – qu'est-ce qui se passe ?

— Oh, tu ne sais pas ? (Le garçon de gauche, ironique.)

— T'es tombé dans un mirage. (Celui de droite, badin.)

— Un *quoi* ?

— Un mirage. Je suis Castor. Au début ça surprend...

— ... Mais tu t'y feras. Moi c'est Pollux.

CHAPITRE II

OMBRES PARMİ LES OMBRES

Les Voleurs de Rêves courent dans la nuit silencieuse, ombres parmi les ombres, souffles dans les courants d'air, éclairs pâles sous les luphores paresseux. Ils choisissent leur territoire, l'envahissent sans bruit. Ils savent éviter les buzes, repérer les vidyeux, contourner les contrôles. Parasites oniriques, la ville est leur jungle et la nuit leur complice. Ils courent, comme s'enfuient les songes.

Catte et Flaï, les deux acrobates, attaquent la Résidence Sereine Sirène par la face nord. Noirs de peau et de cheveux, vêtus d'habits noirs moulants, ils sont un morceau de nuit en mouvement. Ils rampent telles des araignées sur la façade verre et sirex de l'immeuble, suspendus à leurs filins accrochés aux grappins-ventouses. Leur cible est un appart au dernier étage, dont ils ont repéré une fenêtre entrouverte. Flaï est le premier. Il grimpe lestement, ses semelles adhésives embrassent les surfaces de verre, se cramponnent aux corniches de sirex, ses mains le hissent le long du filin. Catte, en dessous, a rejoint son grappin-ventouse. Posée du bout des orteils sur une corniche large de cinq centimètres, assurée d'une main au filin de Flaï qui pend sous son nez, elle détache délicatement son grappin-ventouse, le lance quelques étages plus haut. Il se colle à une vitre avec un *plop* mou. Elle vérifie son adhérence puis, avant de poursuivre l'escalade, jette un œil en bas – à bon escient : une buze patrouille entre les arbres.

Une brève traction sur le filin de Flaï l'avertit du danger : tous deux se plaquent contre les vitres, à peine visibles. Théoriquement la buze ne surveille pas les airs – rien n'est censé menacer de ce côté – mais on ne sait jamais : souvent leurs programmes sont modifiés.

Cliquetante et bourdonnante, la buze fait le tour de l'esplanade, quatre-vingts mètres plus bas, puis vire au coin de l'immeuble. Catte et Flaï reprennent leur escalade.

Ils atteignent bientôt leur but, au 45^e et dernier étage. En équilibre précaire sur la corniche, Flaï dégaine de sa ceinture une tige télescopique, qu'il introduit dans l'entrebâillement de la fenêtre et déploie dans la pièce obscure. Le témoin, sur la poignée, reste éteint : pas d'alarme. Chanceuse imprévoyance de l'habitant ! Glissant dans la

fente ses doigts serpentaires, Catte soulève le loquet de la fenêtre et tous deux pénètrent dans l'appart.

Des ronflements sonores les guident vers la chambre. Un couple, dans des lits jumeaux, munis chacun d'une rêveuse. Parfait. Naturellement, Flaï choisit l'homme et Catte la femme. Des gens âgés déjà, gris et gras. Si leurs rêves sont à l'image du décor de la chambre, ça ne promet rien de bon... Tant pis : trois nuits que Catte et Flaï n'ont pas rêvé, ça commence à se faire sentir.

Ils s'approchent à pas de loup des rêveuses encastrées à la tête des lits. Les compteurs lumineux les renseignent : l'homme a déjà fini son rêve ; bajoues tremblotantes, il ronfle bruyamment. La femme, elle, en est aux deux tiers ; tics et grimaces agitent ses traits lourds, traduisent l'aventure qu'elle est en train de vivre. La débrancher risque de la réveiller, mais Catte ne peut attendre. Au cas où, elle prépare sa « dormeuse instantanée », une petite matraque de caoutchouc dur.

Avec une précaution de chirurgien, Flaï déconnecte le brain-drain de l'implant cervical du dormeur. Qui grogne, fait des bruits de lèvres, se tourne et se remet à ronfler. OK. Encore plus prudente, Catte en fait autant à la femme – qui geint, palpe machinalement son implant à la recherche du drain disparu. Catte attend, matraque levée, prête à frapper. Mais le sommeil emmène la femme, qui renonce avec un soupir. Très bien.

Catte et Flaï s'allongent sur la moquette vinasse, dans l'intervalle entre les lits, connectent les drains à leurs propres implants et frôlent les touches RESET des deux rêveuses. Les lénifiantes ondes delta émises par les appareils les emportent sur la longue houle du sommeil. Le seul danger maintenant est que le couple se réveille – mais Catte et Flaï ont le sommeil léger, des réflexes rapides et une matraque en caoutchouc noir.

... C'est seulement le soir, à la sortie du bureau, qu'il osa m'aborder :

— Mademoiselle, puis-je me permettre de vous offrir un verre ?

Mademoiselle ! Il m'avait appelé mademoiselle ! Il ignorait donc que j'étais déjà liée. Ma raison me criait de refuser. Mais quelque chose, dans l'éclat de ses yeux bleus – les plus beaux qu'il m'ait été donné de contempler – ou dans la chaleur de son sourire, me força à accepter. Il dut sentir mon trouble, car il saisit ma main droite et murmura...

Je sentais monter l'orgasme, mais la blonde pulpeuse qui me chevauchait se retira prestement, me laissant tout gonflé et tremblant de désir. Sa copine la brunette s'empara alors avidement de mon sexe qu'elle pompa avec allégresse. Ses lèvres rouges et charnues en pressaient le gland et faisaient courir en moi d'ineffables ondes de plaisir. Cette fois je ne pouvais plus me retenir. C'est alors que la blonde...

Catte et Flaï se réveillent en même temps – preuve que les rêves sont bien calibrés. Ils se déconnectent, échangent leurs impressions à voix basse :

— Alors, c'était bien ?
— Tout à fait nul. Une histoire d'amour guimauve d'Évasion sans doute. Et toi ?
— Un rêve porno.
— Ça, ça va plaire à Candyman. Beaucoup plus que l'histoire guimauve.
— Prends-la quand même. Il pourra toujours la revendre.
Ils extraient les plaquettes de rêve des rêveuses, et silencieux comme des ombres, repartent par où ils sont venus.

*
* *

SkyWalker est grand, fort et souple comme un guépard. Deux yeux de lynx dans un visage d'athlète grec. Sa méthode à lui est plus brutale : il a jeté son dévolu sur l'immeuble Délice de Lys, qui a une entrée directe sur la rue. Caché dans un arbre touffu en face, il attend le passage de la buze en abaissant, tel un lézard, la température de son corps afin que les senseurs thermotropiques de l'appareil ne le repèrent pas. SkyWalker sait faire ça et d'autres choses bizarres avec son corps. De plus il ne rêve pas, se fiche des rêveuses : les plaquettes qu'il vole lui servent uniquement de monnaie d'échange, en Bordure.

La buze passe dans la rue, cliquetante et bourdonnante. Sous l'arbre touffu, elle hésite un instant. SkyWalker l'observe, fondu dans le feuillage, froid comme la mort. La buze allume un projecteur, le promène dans la frondaison, ne voit rien d'anormal, l'éteint et poursuit sa ronde.

SkyWalker attend dix minutes, le temps que son corps se réchauffe, le temps que la buze atteigne le point le plus éloigné de sa ronde. Puis il saute de l'arbre, s'approche de l'entrée en détachant une paire de bolas de sa ceinture. D'un geste sûr et puissant, il lance les bolas contre la porte vitrée, qui éclate en une pluie de verre. La pluie n'a pas cessé que l'alarme hurle déjà, coléreuse. SkyWalker a deux minutes avant le retour de la buze lancée à pleine vitesse. Plus qu'il ne lui en faut – à moins qu'un locataire téméraire le dérange, ce qui n'est jamais arrivé.

Il ramasse les bolas, les jette de nouveau dans la vitrine clinquante du distributeur de plaquettes qui trône dans le hall. Nouveau fracas, nouvelle alarme, en vrillante dissonance avec la première. Le son est censé être insupportable, mais SkyWalker n'en a cure : il n'écoute pas – il sait aussi couper ses circuits sensoriels.

Il déblaie le verre et pioche dans les rayons les plus demandés : érotique, science-fiction, policier. Il enfourne sans trier une vingtaine

de plaquettes dans un sac et sort en trombe de l'immeuble hurlant. Des fenêtres sont allumées, des gens y sont penchés. Certains le montrent du doigt. SkyWalker leur fait un bras d'honneur et s'enfuit dans la nuit.

Quand la buze arrive, talonnée par un glisseur hypermobile du SRF, elle ne peut que constater les dégâts, et les agents du SRF recueillir les témoignages. Le quartier est bouclé, ses issues surveillées – en vain : on sait déjà que c'est SkyWalker – celui qui marche dans le ciel, celui qu'on ne retrouve jamais.

*
* *

Moovoo et Faërie forment le couple le plus disparate qui se puisse concevoir : autant Faërie est gracieuse et diaphane comme une elfe, autant Moovoo est lourd et trapu comme un crapaud. Il s'est fait à sa laideur, qui est son charme et son intérêt. Il sait qu'il n'aura jamais Faërie et son amour en est rasséréné : qui oserait sans crainte embrasser une déesse ? De son côté, Faërie connaît l'amour sans espoir de Moovoo pour elle et s'en trouve rassurée : elle peut le suivre sans arrière-pensée – il est son protecteur, son ange gardien, son âme damnée. Moovoo est son *ami* – il n'a jamais été question d'amour entre eux : c'est un sujet impossible, donc tabou.

Ils déambulent dans les jardins luxueux et luxuriants de la Résidence du Parc aux Parques, une des plus riches et des mieux protégées de la ville. Tours de marbre et de porphyre, aux vitres-miroirs biseautés ; arbres d'essences rares, fleurs de pleine terre et pelouses naturelles. Aucune buze ne vient jamais ici : elle serait mal vue. D'autres systèmes de surveillance les remplacent, plus discrets et sophistiqués.

Faërie n'est pas à l'aise : toute cette verdure, cette richesse la dérange. De plus, elle se sent observée. Elle en fait part à mi-voix à Moovoo – qui confirme :

— Ne te retourne pas tout de suite. La statue nous regarde.

La statue qu'ils viennent de croiser est Clotho, l'une des trois Parques, gardienne des naissances humaines. Ses paupières de pierre dissimulent deux vidyeux qui suivent avec attention ce couple disparate, étranger à la résidence. Les perdant de vue, elle transmet le relais à Lachesis, gardienne des vies humaines, qui les scrute entre les arbres, en zoom infrarouge. Si Lachesis les perd à son tour, il y a encore Atropos, gardienne des morts humaines, dont la vue perçante couvre le territoire restant. Ainsi rien n'échappe dans le parc aux trois Parques.

— On n'y arrivera jamais, s'inquiète Faërie. On devrait faire demi-

tour, tant qu'on le peut encore.

— Le rêve et le risque sont les deux mamelles qui nous nourrissent – et tu sais que je suis gourmet. Les rêves riches exigent des risques élevés. Mais qui ne risque rien n'a rien ! Tais-toi maintenant, nous arrivons : il se peut aussi qu'on nous écoute !

— C'est toi qui bavardes, remarque Faërie.

— Chchtt !

Devant eux s'ouvre une aire dégagée, semée de gravier rose, au centre de laquelle s'élève la tour Lachesis – quarante étages de marbre, de porphyre et de fenêtres-miroirs. Moovoo gagne l'entrée d'une démarche désinvolte, suivi par Faërie plutôt réticente.

— Je ne suis pas sûre d'aimer ton plan, murmure-t-elle à l'oreille en feuille de chou de Moovoo.

Il lui intime de se taire d'un geste sec, appuie sans hésiter sur le bouton « gardien » en dessous de la liste des habitants, qu'il étudie en attendant la réponse.

Le minuscule écran de l'interphone s'allume, révèle une tronche maussade, ronde et rubiconde.

— ... C'que c'est ? bougonne le haut-parleur.

Moovoo soulève son chapeau, esquisse une révérence :

— Société LOVE, pour vous servir. Loisirs Obscurs, Vénaux, Émoustillants.

— Jamais entendu causer, grogne le gardien. Faites voir votre ID-carte.

— Bien entendu, mais d'abord j'ai mieux à vous montrer : un échantillon de nos produits. Viens ici, toi. (Il pousse Faërie devant le vidœil.) N'est-elle pas magnifique ? Et vous ne l'admirez pas bien d'où vous êtes. Vous devriez venir voir de plus près.

Faërie s'est légèrement reculée de manière que le vidœil la cadre en plan américain. Tête penchée, ses blonds cheveux bouclés caressant sa joue satinée, elle arbore un sourire des plus enjôleurs, fait glisser d'un geste suggestif le zip de sa robe moulante. Une lueur égrillarde illumine les yeux du gardien – qui se méfie encore :

— Corruption ?

— Quelle idée ! s'offusque Moovoo. Démarchage à domicile auprès des solitaires nocturnes. Tel est notre procédé. Et comme un chaud échantillon est plus parlant qu'un catalogue glacé, je vous propose un essai d'une demi-heure entièrement gratuit et sans engagement de votre part...

Pendant que Moovoo baratine, Faërie effeuille lentement sa robe, dégage un sein d'un galbe chavirant, qu'elle commence à titiller avec des gestes lascifs. Toute morosité a disparu du visage du gardien, plus rouge que jamais.

— Bon, je vous ouvre. Mais je vous promets rien.

— Il vaut mieux tenir que promettre ! lui lance Moovoo avec un clin d'œil appuyé.

— À gauche au fond du hall, précise le gardien, tandis que l'épaisse porte de verre coulisse en douceur.

En pénétrant dans le hall, Moovoo glisse un autre clin d'œil à Faërie dont le sourire s'est crispé. Il lui fait signe de se cacher derrière un des piliers de marbre rose, décoré de plantes vertes, qui soutiennent le hall aux murs lambrissés, au sol couvert d'une profonde moquette bleu nuit. Puis il va frapper à la porte de la loge qui s'ouvre aussitôt.

— Faites voir l'échantillon ? jaillit le gardien – un gros type sentant la sueur et l'after-shave.

— Regardez-moi d'abord, ordonne Moovoo.

Surpris, le gardien baisse les yeux sur le nain – qui le prend au piège de ses prunelles incandescentes. L'homme reste bouche bée, bras pendants. Ses pupilles dilatées semblent suivre des spires invisibles. Il voudrait fermer les yeux, détourner la tête, dire quelque chose – ne le peut : le regard de Moovoo est un puits de lumière dans lequel il tombe inexorablement... Son propre regard atteint une certaine fixité ; il sourit, béat, buste penché, bras ballants.

— Lève la main gauche et gratte-toi l'oreille, commande Moovoo.

Le gardien s'exécute docilement.

— Bien. Retourne dans ta loge.

L'homme fait demi-tour d'un pas mécanique. Moovoo le suit, jette un bref coup d'œil sur la console informatique qui occupe le fond de la pièce, devant un mur d'écrans vidéo, où clignotent en alternance des vues nocturnes du parc et intérieures des halls, salles et couloirs de la tour.

— Assieds-toi devant ta console. Tape-moi les codes de secours des apparts 23 B, 23 C et 23 D. (Le gardien frappe sur le clavier d'un doigt malhabile. Les numéros s'affichent en display sur le mur cathodisé.) Active-les. (Il presse d'autres touches, en s'appliquant. Les chiffres clignotent sur le mur.) Bien. Donne-moi ta pass-carte.

Le regard toujours vacant, le gardien sort de son blazer un rectangle de plastique pucé qu'il tend à Moovoo.

— Très bien, sourit le nain. Maintenant tu vas t'allonger sur ton canapé et t'endormir. Quand tu te réveilleras, tu auras le souvenir d'avoir passé une demi-heure d'amour avec une créature de rêve. Bonne nuit.

— Merci, répond le gardien d'une voix caverneuse.

Il s'allonge sur son canapé – se met à ronfler aussitôt.

Moovoo rejoint Faërie dans le hall. Elle frissonne dans sa robe moulante trop légère.

- Alors ?
- On a trois apparts à faire. Pas de temps à perdre !
- Gourmand ! Il dort ?
- Comme un bienheureux. Viens vite rêver.

Moovoo entraîne Faërie vers l'ascenseur qui les emmène au 23^e étage, confortable et silencieux, muni de fauteuils de cuir et tapissé de velours. Au bout d'un couloir non moins confortable, ils trouvent la porte en bois véritable, à double vantail, de l'appart 23 B. Moovoo glisse la pass-carte dans la fente située au milieu d'un panneau d'acajou : le vantail de droite s'ouvre avec un déclic. Moovoo sourit à Faërie, fier de son coup.

Ils pénètrent à pas feutrés dans l'appart – immense, chargé de meubles de bois sans prix, de plantes vivantes, d'objets issus d'un lointain passé ou dont la fonction leur échappe ; tapissé de laine, tendu de satin, décoré de tableaux anciens et de toiles kinesthésiques – tout un univers précieux qui enchante Faërie. Moovoo a du mal à trouver la chambre.

Dans le lit large comme une piscine, le couple endormi a l'air de deux poupées ratatinées, aussi antiques que les bibelots qui ornent cosys et buffets. Leurs brain-drains disparaissent sous d'épais bonnets de nuit brodés, ce qui complique la tâche. Cependant les rêveuses encastées dans les bois de lit, d'un modèle sophistiqué, sont munies de deux sorties chacune : ce qui présuppose une seconde paire de drains. Saisie d'une heureuse intuition, Faërie les découvre dans un tiroir de la table de chevet.

Excité par la promesse d'un rêve haut de gamme, Moovoo se connecte aussitôt sur la rêveuse du vieux, s'empare de la télécommande, pose le doigt sur RESET.

Rien ne se passe.

Étonné, il examine la rêveuse, qui affiche :

VOTRE CODE ?

— Mon code ? Quel code ? maugrée Moovoo.

Il essaie encore RESET : « Votre code ? » insiste la rêveuse. Il touche EJECT : « Votre code ? » persiste la rêveuse.

— Merde ! J'ai jamais vu ça ! gronde Moovoo à mi-voix.

De son côté, Faërie a le même problème. Elle essaie quelques chiffres au hasard :

CODE ERRONÉ

persifle la rêveuse.

Quelles que soient les touches essayées, la réponse ne varie pas : « Votre code ? » ou « Code erroné ». Impossible de rêver. Impossible d'extraire la plaquette. Tout ce travail pour rien.

Ils sortent, vont dans l'appart 23 C, occupé par un homme seul. Avant de se connecter, Moovoo essaie la rêveuse : même demande obtuse, même refus d'obtempérer.

L'appart 23 D n'apporte rien de nouveau – sauf que la bourgeoise qui l'occupe se réveille : Moovoo prend sa tête chiffonnée entre les mains, rive ses yeux à ceux, terrorisés, de la femme qui se répand aussitôt comme un mannequin de cire victime d'un coup de chaud. Moovoo en profite pour lui demander son code : elle lui donne son code d'entrée, son crédicode, son code de location de rêves et son code de cliente au magasin de luxe H.H. & Sons – mais pas son code de rêveuse. Apparemment une sorte de verrou psychique l'en empêche. Dépit, Moovoo l'endort pour une longue nuit – sans rêve.

Histoire de ne pas s'avouer vaincus, Moovoo et Faërie entreprennent de dévaliser les trois apparts, emportent dans de grands sacs de voyage le maximum de nourriture, vêtements, plaques de musique ou de lecture et autres objets usuels – mais aucune plaquette de rêve.

CHAPITRE III

À REBROUSSE-TEMPS

Dan Tiger a l'impression de marcher dans un rêve, ses sens en éveil et les yeux grands ouverts. Le rêve a pris corps autour de lui, a dissous la réalité, dont il ne perçoit plus les signes. Peut-on rêver sans drain ni rêveuse ? Il paraît que certains Broussards, né d'une mère naturelle et sans implants, le font couramment. Mais leur arrive-t-il de rêver tout éveillés, de voir la réalité s'effacer brusquement sous leurs yeux, remplacée par un paysage fantasmagorique ? Comment s'en sortent-ils ?

— Tu ne rêves pas, dit Castor.

— Pas au sens où tu l'entends, précise Pollux.

Ce sont les premières paroles qu'ils lui adressent depuis leur rencontre. Pourquoi n'ont-ils pas répondu aux milliers de questions qui lui pressent le crâne ? Pourquoi le maintenir dans l'angoisse ? Pour le désorienter davantage ? Veulent-ils le rendre fou ?

Il ne sait depuis combien de temps il marche sous leur escorte dans cette lande sans limites, dans cette nuit primitive. L'océan s'y est englouti – s'il a existé – et depuis seul le vent humide et froid qui cingle constamment son visage lui a permis de croire qu'ils ne tournaient pas en rond.

Dan aperçoit soudain une lumière qui flotte au loin dans la nuit épaisse. Le but du voyage assurément. La fin du cauchemar ? Le retour à la normalité ? Il en doute : cette lumière paraît tout aussi surnaturelle. Elle a une couleur bizarre et s'approche trop vite. Il distingue à présent la silhouette d'une maison entre les arbres. Une maison individuelle, de forme ancienne, comme il en a vu dans des reportages montrant des villages abandonnés en Brousse. Ont-ils gagné la Brousse, d'une manière qui lui échappe ?

Ils s'arrêtent devant une petite barrière en bois qui ferme un trou taillé dans une haie sombre et touffue. Castor se tourne vers Dan :

— Nous arrivons chez les Voleurs de Rêves. Fais bien attention de suivre nos pas...

— ... Sinon tu te perdras définitivement, achève Pollux qui pousse la barrière.

Les Voleurs de Rêves, réfléchit Dan. Voilà un élément de réponse,

un écho de réalité. Il en a entendu parler, bien sûr : pas encore un fléau, mais un problème sérieux pour l'industrie du rêve, une grosse épine dans le pied du SRF. Jusqu'à présent aucune parade n'avait été trouvée contre eux. Or Dreamscape a inventé un code mnémonique à verrou psychique qui prémunit les plaquettes contre le vol et le piratage. Sweet Dreams envisage d'acheter le procédé pour en équiper ses plaquettes. Sonadora fait ses propres recherches sur les rêveuses, le SRF étudie en secret un piège mental contre les Voleurs de Rêves. Et Dan Tiger a le privilège d'être le premier à découvrir leur repaire... Le privilège ou l'infortune ?

Il n'a pas le loisir de choisir : la progression dans le jardin des Voleurs de Rêves requiert toute son attention. Deux fois déjà, Castor (ou Pollux) qui marche derrière, lui a saisi le bras pour le remettre dans les traces exactes de Pollux (ou Castor) qui marche devant. Ils suivent un itinéraire compliqué et aberrant sur la pelouse unie qui les entoure et s'étend, plantée d'arbres, jusqu'au pied de la maison. Le plus étrange est que cette maison reste en permanence devant eux, quels que soient les virages et détours qu'ils effectuent à pas comptés. Dan n'arrive pas à savoir ce qui tourne – la maison, le monde ou sa tête.

Désespéré, il amorce un pas dans une mauvaise direction – manque choir du haut d'un piton rocheux surplombant un désert de roc et de pierres qui s'étend sous un ciel rutilant d'étoiles. La poigne vigoureuse de son suiveur le tire en arrière, sur la pelouse humide entre les grands arbres noirs.

Jambes flageolantes et tête baissée, Dan se concentre sur les pieds de son prédécesseur, et s'efforce de freiner la folie prête à déferler en lui.

Ils atteignent enfin le perron. Une dernière surprise attend Dan : ses cinq marches en font bien cinquante. Essoufflé à l'issue de cette longue ascension, il se retourne pour contempler le paysage : un bout de pelouse brillante de rosée et la masse obscure des arbres, cinq marches plus bas. Castor frappe à la porte.

Un géant vient leur ouvrir, au corps d'athlète et à l'allure de fauve, vêtu d'une vieille tenue de camouflage. Ses yeux clairs de prédateur transpercent Dan comme s'il était sa proie.

— Bonsoir, SkyWalker, dit Castor. Tu as fait bonne chasse ?

Dan tressaille : SkyWalker ! Le plus barbare des Voleurs de Rêves, le plus insaisissable, l'ennemi public n° 1 du SRF – devant lui en personne !

— Normale. Et toi ?

Castor pose une main sur l'épaule de Dan qui cherche Pollux des yeux – il a disparu.

— J'amène un créateur de rêves.

— C'est Candyman qui te l'a demandé ? interroge SkyWalker, barrant l'entrée.

— En quelque sorte, répond Castor, évasif. On entre ou on campe dehors ?

SkyWalker s'efface. Castor pousse Dan dans le vestibule.

La maison paraît plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Un large escalier de bois monte en face de Dan, alors qu'il n'avait pas remarqué d'étage. À gauche, deux portes fermées par des rideaux. À droite s'ouvre un grand salon en désordre, au fond duquel pétille un feu de cheminée. Dan en connaissait l'existence par des documents d'archives, mais n'en avait jamais vu réellement. Il s'en approche, fasciné, louvoyant sur les tapis encombrés d'objets les plus divers. Il s'accroupit devant le feu, apprécie sa chaleur vivante qui le réconforte, éloigne de lui les spectres des ténèbres et de la peur. SkyWalker le rejoint, s'affale sur un tas de coussins.

— Ton nom ?

— Dan Tiger, répond-il d'une voix qu'il voudrait plus assurée.

— C'est un nom de Voleur de Rêves, ça. Tu veux devenir Voleur de Rêves ?

— Non ! Je... j'ai été kidnappé par Castor et Pollux, j'ignore comment.

SkyWalker observe Dan avec l'air de se demander à quelle sauce il va le manger.

— À quoi tu peux servir ? T'es créateur de rêves, hein ?

Dan acquiesce. SkyWalker attrape par terre une poignée de plaquettes qu'il lui lance.

— C'est toi qui fais ça ?

Dan examine les plaquettes.

— Non, celles-là viennent de Dreamscape. Ça, c'est Sonadora... J'ai travaillé pour eux au début. Ah, voilà des Sweet Dreams. (Il en sort une du lot.) J'ai fait celui-là : « Pagaille à Shangai ». Un bon succès. Tu l'as rêvé ?

— Non. J'utilise pas ces conneries. Je rêve pas.

— Tu ne rêves pas ? Jamais ?

— Non.

— Ça ne te... dérange pas ?

— Non. Et ça, tu connais ?

Il lance à Dan une plaquette noire, sans marque distinctive, portant simplement un titre sur une étiquette :

« LES MONSTRES »

Cette plaquette anonyme lui évoque un souvenir : une conversation

échangée dans un rade avec un agent du SRF. L'agent lui a révélé qu'il existait dans les classes A et A+ un trafic de plaquettes pirates, vendues sans limiteur ni verrou psychique, qui étaient d'abominables cauchemars, des rêves de schizos ou de détraqués sexuels, avec un potentiel émotionnel propre à griller les neurones d'une personne non avertie. La jeunesse oisive et décadente de la haute bourgeoisie s'amuserait beaucoup avec ces espèces de bombes mentales, qui seraient payées très cher à des créateurs pervers ou disjonctés...

Dan rend la plaquette à Skywalker qui la rejette dans le tas.

— J'ai testé pour voir. Ça te rend un peu bestial et très parano. Faut être Voleur de Rêves pour supporter. Le pauvre mec qu'essaye ça sans s'être jamais battu de sa vie est mûr pour la refonte. Hé ! Peut-être que Candyman veut t'en faire tester ? Peut-être que tu les as créés toi-même...

— Qui est Candyman ? demande Dan sans grand espoir d'une réponse.

— Notre père à tous, annonce Castor qui vient d'entrer dans la pièce, porteur d'un plateau chargé de nourriture.

Il le pose devant le feu. Dan étudie la nourriture, étonné par son aspect naturel : fruits, légumes crus en salade, viande séchée. Une alimentation de luxe réservée aux A, bien loin de la bouffe industrielle et indéfinie qu'ingurgite le peuple. Les Voleurs de Rêves ne se privent de rien.

Le pâle adolescent sert trois tasses de café dont l'arôme confirme à Dan son authenticité : il en a goûté un jour, lors d'une réception au siège de Sweet Dreams.

— Et ton frère ? demande-t-il à Castor.

— Pollux est parti. (Il s'assoit entre Dan et Skywalker, pousse vers Dan un bol de légumes.) Tiens, prends des forces. Tu en auras besoin.

Dan n'a pas faim, mais picore dans les légumes par curiosité. Leur goût fort et puissant envahit son palais. Surprenant, mais pas désagréable. Le pain est lourd et croûteux, au goût tout aussi prononcé. Dan savoure avec respect cette nourriture de riche. Alliée à la chaleur du feu et à l'arôme du café, elle lui procure la nostalgie d'une vie qu'il n'a pas connue, dont la mémoire génétique titille les traces ancestrales gravées au fond de son subconscient.

Du bruit à l'entrée le ramène à la réalité – ou ce qui en tient lieu. Un jeune couple fait irruption, noir de la tête aux pieds : cheveux noirs crépus (nattés chez la fille), fins visages noirs aux yeux noirs en amandes, habits noirs épousant leurs corps souples comme des lianes, chaussures noires moulantes à semelles-ventouses qui chuintent sur le tapis.

— Hello, Cattie et Flaiï. Bonne chasse ? s'enquiert Skywalker.

Flaiï sort de sa poche de ceinture deux plaquettes qu'il jette sur le tas.

— Moyenne. Un rêve porno et un rêve guimauve.

— Le porno va faire plaisir à ce vieux cochon de Candyman !

Catte s'est agenouillée devant le feu, près de Dan qui détaille avec admiration son corps fin et musclé, son délicat visage triangulaire, ciselé dans l'ébène le plus pur. Le garçon lui ressemble : ils doivent être frère et sœur, suppose Dan.

Catte lui rend son regard, et s'adresse à Skywalker :

— Un nouveau ?

— Sais pas. Demande à Castor. C'est lui qui l'a amené.

— Il nous sera utile, répond Castor en servant du café aux arrivants. À court et long terme. C'est un créateur de rêves.

— Il s'appelle Dan Tiger, précise Skywalker.

Catte détaille Dan à son tour.

— Il est plutôt mignon, conclut-elle. Il n'a pas l'air à l'aise.

— Il a peur encore, observe Flaiï. Il est un peu farouche.

— Dites, les gars, s'insurge Dan, je ne suis pas un animal. Je sais parler moi aussi !

— Alors parle ! lui lance Catte.

De nouveau du bruit à la porte, qui dispense Tiger de chercher une réplique. Apparaît une fille blonde élancée, accompagnée d'un nabot laid comme un crapaud. Ils déposent à l'entrée trois gros sacs de voyage lourdement chargés. Le nain s'écroule en soupirant à côté de Skywalker. Catte fait une place à la fille devant le feu où elle s'accroupit, frissonnante dans sa robe moulante en tissu léger. Dan s'écarte pour mieux la contempler : gracieuse comme une fée, diaphane et fragile – le contraire de Catte, son double blond, la lumière de son ombre. Dan est subjugué, mais à l'inverse de Catte, cette fille l'ignore, ne lui accorde même pas un coup d'œil.

— Trois sacs de rêves ? s'étonne Flaiï qui s'approche des sacs pleins à craquer.

— Nous avons dû nous contenter de nourritures plus terrestres, explique Moovoo. Nous avons fait contre mauvais cœur bonne fortune. Mais Faërie est très déçue.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? demande Catte à Faërie.

— On est allé à la Résidence du Parc aux Parques. Tu vois le genre : rupin et huppé. On a réussi à faire trois apparts, mais on n'a pas eu un seul rêve. Ces bourgeois les bloquent avec des codes !

— Catte, viens voir ça ! s'écrie Flaiï qui s'est mis à débiller les sacs. Un fute en cuir pour toi !

— Ils bloquent quoi ? interroge Skywalker. Les rêves ou les

rêveuses ?

— Les rêveuses, je pense, répond Moovoo. Elles demandaient un code et verrouillaient toutes les touches. Faërie a essayé un drain, mais il était coupé.

— Fallait casser la rêveuse ou l'emporter ! Vous auriez au moins récupéré les plaquettes.

— Ça n'aurait servi à rien, intervient Dan. Ce ne sont pas les rêveuses qui sont codées, mais les plaquettes. Elles ont un code mnémonique...

Il s'interrompt, conscient d'en dire trop : les Voleurs de Rêves sont censés être ses ennemis. Du coup Faërie s'aperçoit de son existence : elle se tourne vers lui, le dévisage de ses grands yeux pers.

— Continue, sourit-elle. Tu m'as l'air au courant.

— C'est tout ce que je sais, se défile-t-il.

— menteur, l'accuse Catte. Tu vas tout nous dire de toute façon. Moovoo peut t'hypnotiser et te faire cracher ce que tu sais. Tu n'as pas le choix !

— Vous voyez qu'il nous est utile, constate Castor. Il va nous débrouiller ce piège.

— On se demandait pourquoi Castor l'avait amené, explique SkyWalker à Moovoo. Castor fait toujours les choses à rebrousse-temps.

— Il confond l'avenir et le passé, déclare Moovoo. Faut pas lui donner rendez-vous pour demain, mais pour hier !

Tous éclatent de rire, y compris Castor. Faërie se coule près de Dan, lui soulève le menton du bout des doigts. Il frémit, grisé par son parfum, son sourire, ses yeux rieurs.

— Ne sois pas triste ! Tu vas bien t'amuser avec nous, tu verras. On va t'apprendre à voler des rêves.

— Jamais de la vie ! s'écrie Dan – guère persuadé de sa réponse.

CHAPITRE IV

UN FORT TAUX ÉMOTIONNEL

Comme chaque matin, Rob R. Rozzer se lève ponctuellement à sept heures pour arriver à son bureau à huit heures précises. En tant que chef physique du Service de Répression des Fraudes, sous la dépendance directe du réseau JASMIN, Rozzer est un cadre de classe B, donc dispensé de se déplacer pour travailler. Il possède tout l'équipement nécessaire pour se connecter chez lui, mais cette méthode lui répugne : Rozzer est un homme d'action, de terrain. Il a besoin de se rendre au SRF, sentir son activité de ruche bourdonnante, constater *de visu* l'efficacité de son service. Il aime discuter avec ses agents, leur donner des ordres, réunir une équipe autour de lui pour mettre au point une opération, avant de la confier aux progsimuls de JASMIN. Rozzer est un patron à l'ancienne, un de ceux qui préfèrent commander des hommes plutôt que dialoguer avec des terminaux, quel que soit le degré de l'erreur humaine. Néanmoins, il a reçu comme tout un chacun des implants à la conception, et il est bien obligé de s'en servir. Il évite cependant toute prise d'information ou de décision chez lui, et retarde autant que possible, au SRF, le moment de se connecter à JASMINO. Il commence rituellement sa journée par un résumé verbal des affaires en cours :

— Salut, les gars, alors qui de neuf ? lance-t-il en faisant irruption dans le bureau.

Petit, râblé, nerveux, le cheveu rare et hérissé, une face de bouledogue nantie d'une gueule prompte à aboyer, Rob R. Rozzer terrorise ses employés par ses colères éclatantes et son emportement chronique. Malgré l'habitude, son « alors quoi de neuf » matinal sonne à leurs oreilles comme une menace explicite. La victime du jour, désignée par roulement entre employés, se lève avec regret :

— La routine, chef. Une tentative de fraude par-ci, un piratage par-là. Une bagarre d'ivrognes sur la voie publique...

— C'est tout ? aboie Rozzer, fixant l'agent contrit de ses petits yeux globuleux.

— Non, chef. Il y a eu un raid des Voleurs de Rêves.

— Je m'en doutais. Alors ?

— Cinq plaintes. Une classique, pour vol de deux plaquettes. Trois

pour cambriolage sans effraction. (L'agent parcourt les flexes de déposition.) Les plaquettes n'ont pas été volées, car elles étaient protégées par le nouveau code mnémonique de Dreamscape. Par contre, beaucoup d'objets ont...

— Cambriolage sans effraction, hein ? Où ça ?

— Dans la Résidence du Parc aux Parques. Trois apparts contigus. Le gardien a été interrogé, il ne se rappelle rien. Mais sa pass-carte a disparu.

— Il est complice. Tu vas me le convoquer immédiatement. Et la dernière plainte ?

— Heu... C'est Sonadora. Pour pillage et destruction d'un de ses distributeurs.

— Skywalker. L'entrée du bâtiment a été démolie aussi, je présume ?

— Oui, la porte d'entrée. Une dalle de verre antichoc d'un centimètre d'épaisseur.

— Ben voyons. La boîte qui possède l'immeuble va aussi porter plainte. C'est du joli, les gars. Bravo. (Chacun se tasse derrière son pupitre, comme s'il était personnellement responsable des événements de la nuit.) Skywalker a filé, bien sûr ?

L'employé acquiesce, une grosse boule dans la gorge.

— Quelle bande d'incapables vous faites, gronde Rozzer à voix basse. Bureaucrates sans couilles ! Un jour les Voleurs de Rêves vont vous piquer vos rêves de frustrés, et vous resterez les bras ballants à vous lamenter ! Au moins vous porterez pas plainte : vous savez qu'avec des nuls comme vous, elles n'ont aucune chance d'aboutir ! Elle était où, la buze, quand Skywalker a cassé la baraque, hein ? En train de faire le plein, je présume ? Réponds-moi, enfoiré !

L'agent sursaute, secoué par la tourmente.

— À l'autre bout de sa tournée, bégaie-t-il. Skywalker a dû la repérer et...

— Et la buze, connasse, a poursuivi sa ronde ! C'est venu à l'idée de personne de la faire fouiller un peu autour de cette putain d'entrée. Chapeau, les gars !

— La tournée de la buze est programmée par JASMIN, croit devoir se justifier l'agent. Nous pensions que...

— *Rien !* Vous pensiez rien du tout ! Vous laissez les machines penser à votre place, et elles transforment vos cervelles en yaourt ! Vous restez là plantés comme des robots de cuisine, à attendre que votre drain vous dise ce qu'il faut faire. Mais je vais vous coller sur le pavé, les gars. Va y avoir de l'action, croyez-moi !

Rob R. Rozzer arrache les flexes de la main de l'agent, s'enferme dans son bureau où il les étudie rageusement. Il devra encore subir les

statistiques froides de JASMIN, la colère des bourgeois spoliés, les menaces politiques de Sonadora, qui détient le quasi-monopole de la location des rêveuses et de la distribution des plaquettes et pèse lourd sur l'économie de la cité. Depuis trois mois, le SRF n'a pas pincé un seul Voleur de Rêves, arrêté une seule tête de trafic. Encore un coup comme ça, suppute Rozzer, et je suis muté, voire rétrogradé !

Il se lève, passe la tête à la porte, se met à beugler :

— Hé, Ducon ! Et mon café ?

Trente secondes après, l'employé-victime lui apporte un gobelet de cet infâme ersatz noir toujours appelé café, ainsi qu'un nouveau flexe, qu'il pose sur le bureau comme s'il était imbibé de nitroglycérine.

— Une nouvelle plainte pour l'affaire de cette nuit, annonce-t-il d'une petite voix. Les COURGE.

Il s'éclipse rapidement à l'abri de l'explosion.

Rozzer n'explose pas : il s'affaisse. Dos voûté, il lit la plainte d'un œil abattu.

Les COURGE lui en veulent personnellement, depuis qu'il a porté plainte contre elles à cause d'un vice d'aménagement dans son appart : le champ d'alarme qui le couvrait laissait sans protection une bande d'une largeur d'1 m 50 le long d'un mur. Personne dans l'immeuble n'avait découvert cette anomalie : seul Rozzer avait eu l'idée d'aller tester le champ d'alarme dans ce coin-là, derrière la baignoire. N'empêche que le contrat de location prévoyait la couverture totale de l'appart. Avec sa rigoureuse impartialité, JASMIN établit que les COURGE n'avaient pas respecté cet engagement de leurs contrats, et les contraignit à remplacer à leurs frais les 3500 alarmes de l'immeuble. Depuis, le directeur des COURGE, un A relativement influent, cherche par tous les moyens à écraser Rozzer socialement sinon physiquement. Ce braquage d'un de leurs immeubles lui fournit l'arme pour le frapper.

La plainte déposée par les COURGE exige une enquête diligente et la rapide arrestation des coupables. Si dans un délai d'un mois, le ou les responsables du préjudice ne sont pas condamnés, les COURGE se verront obligées de porter l'affaire au service contentieux de JASMIN qui demandera certainement des comptes au SRF, dont l'incompétence sera rendue publique et démontrée auprès du Bureau Fédéral qui se chargera vraisemblablement d'établir dans cette cité des agents plus compétents.

Rozzer doit reconnaître que ce scénario est plausible. S'il n'obtient pas rapidement des résultats, les COURGE vont s'allier aux A volés, et malgré l'appui potentiel de JASMIN, Rozzer ne pèsera pas lourd devant tout ce beau monde. De plus, il a une raison particulière – et très personnelle – de chasser les Voleurs de Rêves... que seuls lui et

JASMIN connaissent, heureusement.

À contrecœur, il tire les drains du terminal JASMIN placé sur son bureau. Puisqu'il a sous ses ordres un tas d'incapables, il faut bien en passer par là.

Bonjour Rob. R. Rozzer. Avez-vous bien dormi ? fait un rêve agréable ?

Comme toujours, JASMIN. Tu devrais le savoir. Au moins on me l'a pas piqué, mon rêve !

Je constate que vous possédez déjà quelques informations sur les événements de la nuit dernière.

Il nous faut des résultats, JASMIN. On ne peut pas durer comme ça.

Pas vous, c'est probable.

Qu'est-ce que tu proposes ?

Je ne saurais rien proposer, Rob. R. Rozzer. Je ne suis qu'une machine. C'est à vous de proposer. Je ne puis qu'analyser votre proposition en fonction des informations dont je dispose. Mon rôle s'arrête là.

Tu pourrais concevoir une opération si tu le voulais, je présume ? Tu as tous les éléments en toi, il te suffit de concevoir quelques scénarios, d'analyser le plus réalisable, de me guider dans sa mise en œuvre. Tu peux faire ça, JASMIN.

Je décèle un fort taux émotionnel dans vos pensées. Vous vous concernez personnellement. Vous vous sentez attaqué, bafoué en tant qu'individu et non en tant que représentant humain d'un service.

Tu sais pourquoi, JASMIN. J'ai deux raisons qui m'engagent.

Elles ne doivent influencer ni sur votre objectivité, ni sur votre efficacité. Le seul conseil que je puis vous donner est de vous déconnecter le temps de réfléchir calmement, seul avec vous-même, à une stratégie possible. Ensuite nous pourrons étudier la meilleure façon de l'appliquer.

Bon, OK. En attendant passe-moi tout ça en visuel. Commence par la plus simple, les deux plaquettes volées.

Je n'ai pas d'autre visuel que les dépositions pour cette affaire. Le ou les voleurs sont entrés sans effraction, par la fenêtre du salon qui était entrouverte. Les plaignants n'avaient pas branché le champ d'alarme.

Très bien. Ils sont donc responsables. Déjà une affaire de réglée. Passe-moi la Résidence du Parc aux Parques. À mon avis le gardien est complice. Je l'ai fait convoquer.

Je ne pense pas que le gardien soit complice. Regardez bien le visuel. À tout à l'heure.

JASMIN se déconnecte de lui-même. Rozzer ôte les drains de ses implants.

Une image se dessine sur le mur blanc en face de lui : une vue nocturne, en plongée, du Parc aux Parques et de ses foisonnantes frondaisons. Un couple marche dans l'allée, étrangement disparate : une grande fille blonde, plutôt bien faite, et une espèce de gnome qui lui arrive à peine à l'épaule, malgré son chapeau. La fille se penche vers le gnome, lui dit quelque chose que Rozzer ne comprend pas. « Ne te retourne pas tout de suite, la statue nous regarde », répond le nain. Les vidyeux les suivent tandis qu'ils pénètrent sous les arbres. La fille laisse à Rozzer une bizarre impression de déjà vu. Faudra qu'il songe à demander le Fichier.

Un autre vidœil les reprend, zoome dessus. « On n'y arrivera jamais », dit la fille. « On devrait faire demi-tour, tant qu'on le peut encore. »

Rozzer frémit : cette voix ! Retour en arrière, arrêt sur image : le gros plan est flou, à cause du manque de lumière et de l'accentuation infrarouge. Pourtant il connaît cette silhouette. Il la connaît *bien*. Se pourrait-il que... ? Il vaut mieux être sûr. Il poursuit la vision de la bande. La réplique du gnome lui échappe, tant il est concentré sur cette fille. « C'est toi qui bavardes », dit-elle encore.

Tous deux se dirigent vers la tour Lachesis. La fille murmure une dernière phrase, que seule une analyse fine permettra de décrypter. Puis le vidœil de l'entrée prend le relais, cadre le gnome en gros plan. Incrustée en médaillon, la tête du gardien. « C'que c'est ? » grogne-t-il. Visiblement il vient d'être réveillé. Sinon il aurait écouté le dialogue dans le parc et se serait méfié. Complice ou pas, il est révoqué de toute façon, tranche Rozzer.

Il écoute la discussion. Société LOVE. Ce connard a marché dans ce piège grossier. Le gnome s'écarte, pousse la fille dans le champ du vidœil.

Rozzer sursaute, met l'arrêt sur image d'un doigt tremblant. Elle est là devant lui, dressée sous la lumière, prenant une pose provocante, et son regard fier semble le défier, *lui*, à travers les mémoires et les circuits.

Faërie. Sa fille.

Cette fois je te tiens, ma chérie. Tu vas payer pour tes petits copains.

Poings crispés, une veine battant sur son cou de taureau, Rozzer assiste au début de strip-tease qu'entame sa fille devant le gardien. Lequel, allumé, ouvre la porte et coupe son vidœil. Celui du hall se fixe sur Faërie blottie derrière un pilier. Le gnome la rejoint peu après. Il a en main la pass-carte du gardien. Très bien : la complicité est

établie. Rozzer ne voit pas pourquoi JASMIN en doute.

Il rebranche ses drains.

Rob R. Rozzer.

Soi-même.

Alors, avez-vous bien observé ce visuel ?

Oui. Pourquoi m'as-tu caché que ma fille participait à ce casse ?

Pour ne pas augmenter votre taux émotionnel.

Mauvais calcul, JASMIN. Il crève le plafond maintenant.

Excusez-moi. Je maîtrise mal les émotions humaines. Que pensez-vous du gardien ?

Il est complice, évidemment.

Je ne pense pas. Il a pu être abusé. Avez-vous remarqué les yeux du petit homme ?

Non, j'ai surtout vu Faërie... Un instant, JASMIN. On frappe à ma porte.

— Oui, entrez !

Entre la tête de Turc de la journée, qui pousse un gros type rougeaud dans le bureau, hagard et suant la peur.

— Pol Planton, gardien de la Résidence du Parc aux Parques, annonce l'agent.

— Platton, Pol Platton, rectifie l'homme. Et gardien de la tour Lachesis seulement.

— Bon. Assieds-toi, Platton. Et toi, va chercher de ton acide nitrique.

— Du café ?

— C'est ça. Grouille ! (L'employé s'empresse d'obéir.) Bon, Platton, à toi. J'ai vu les visuels, j'ai écouté les bavardages. Je sais tout. Alors tu me racontes la vérité sans rien oublier, on gagnera du temps. Combien tu devais toucher là-dessus ?

— Sur quoi ?

— Platton, commence pas à m'énervé. Je te branche sur JASMIN et il te pompe tout ce que t'as dans la tête.

— C'est pas possible. En plus vous n'avez pas le droit. Moi aussi je connais les lois !

Rozzer bondit de son bureau, attrape le gardien par le col de son blazer, lève un poing rageur.

— Moi j'en connais une qui va te faire causer !

Entre le souffre-douleur avec deux gobelets d'ersatz, qu'il pose sur le bord du bureau en lançant à Rozzer un regard de pur effroi. Rob se calme, lâche sa victime.

— Bon, de toute façon t'es cuit, Platton. Primo, tu pionçais pendant le service. Secundo, t'as laissé entrer deux inconnus sans vérifier leurs

ID-cartes. Tertio, tu t'es fait corrompre en baisant cette salope. Tu l'as baisée, je présume ? Pendant que son nain faisait les apparts ?

— Je... je crois, bafouille le gardien vert de peur. Je suis pas sûr.

— Comment, t'es pas sûr ?

— J'ai le souvenir de l'avoir fait, mais... c'est comme un souvenir de rêve, vous voyez. J'ai pas l'impression de l'avoir fait *vraiment*. J'étais seul et tout habillé quand je me suis réveillé.

— Parce qu'après tu t'es rendormi ? Détendu, la conscience tranquille, quoi.

— Je sais pas comment ça s'est fait ! s'écrie Platton impuissant. J'ai ouvert à ce type, il avait des yeux bizarres, je voulais voir la fille, et puis... y a eu comme un trou...

Il avait des yeux bizarres, note Rozzer. JASMIN lui a fait aussi une remarque de ce genre. Il tient quelque chose.

— Je sais même pas comment j'ai perdu ma pass-carte, poursuit Platton. J'ai dû être hypnotisé...

Rozzer bondit à nouveau sur ses pieds :

— Comment tu dis ?

— J'ai été hypnotisé...

C'est ça. Bon Dieu, c'est ça ! exulte Rob en lui-même. Je tiens une idée géniale pour piéger les Voleurs de Rêves.

CHAPITRE V

SUR L'ÉCRAN NOIR DE SES NUITS BLANCHES

Maussade, Dan Tiger laisse errer son regard parmi le désert immuable qui s'étend devant la baie sud du grand salon. Il connaît maintenant chaque roc et chaque ombre de ce paysage minéral, chaotique et désolé, écrasé par un soleil implacable. Ainsi que les vallées de glace et pics enneigés qui composent la chaîne de montagnes à la fenêtre de l'est, et aussi chaque arbre de la pelouse et chaque ondulation de la lande qui s'étale au-delà de la fenêtre de l'ouest. Non qu'il y soit allé : sa seule tentative de fuite en une semaine de captivité s'est terminée au bas du perron.

Il a pu descendre jusqu'au bout les cinquante marches, quand rien ne bougeait autour de lui, comme s'il piétinait sur place. Avant de mettre le pied dans l'herbe, il s'est rappelé les tours et détours pour arriver ici, la lande humide et l'océan qui soupirait – il s'est souvenu en un vertige du piton rocheux en plein désert. Une trace de sentier se dessinait dans la pelouse, mais Dan ne voulut pas courir le risque de se tromper une seule fois – et disparaître pour toujours. Il a compris à ce moment-là pourquoi la maison des Voleurs de Rêves n'était jamais fermée : nul ne risquait de la trouver sans y être, comme lui, « invité ».

Il y a trois jours, Dan s'est réveillé angoissé d'un sommeil sans rêves, noir et profond comme un tombeau, et a voulu à tout prix savoir. Il s'est cramponné à Faërie, la plus proche de lui peut-être dans cette bande de fous – la plus compréhensive en tout cas :

— Faërie, s'il te plaît, je t'en prie – explique-moi ! Dis-moi où on est, même approximativement, dis-moi ce que c'est que ces paysages hallucinants dehors...

— Tu craques déjà ? a souri la jeune fille. Pauvre Dan, tu as l'esprit bien rationnel. C'est grave pour un créateur de rêves. Il n'y a rien à expliquer, vois-tu : ce sont juste des mirages créés par les Semeurs de Mirages. Ils protègent notre maison.

— Ce sont des illusions alors ? Quelque chose que notre esprit est conditionné à voir, c'est ça ? En réalité on est toujours en ville ?

Faërie a caressé, d'un geste étonnamment tendre, les cheveux de Tiger.

— Si tu veux, pauvre enfant perdu. Mais tu pourrais marcher

longtemps dans ce désert ou gravir bien des montagnes, sans jamais en voir la fin.

Malgré la moquerie, Dan s'est accroché à cet espoir : il se trouve toujours quelque part en ville, au pire en Bordure. La bonne vieille réalité, le monde qu'il connaît est là à deux pas – suffit de savoir dans quel sens.

Et quand ? Cette question reste en suspens – car là aussi Dan a voulu savoir : ce qu'il allait devenir, qu'allaient-ils faire de lui. SkyWalker, qui paraît l'avoir pris en amitié, l'a mis au courant sans détour :

— On a parlé de toi à Candyman. À lui de décider quand il aura envie de te voir. Ça peut être demain ou dans un mois !

— Et en attendant ?

— Tu restes ici. Tu peux pas aller ailleurs, pas vrai ?

— Mais mon travail, ma vie... On va s'inquiéter...

— Pendant quelque temps, peut-être. Après on va te déclarer disparu, on va t'effacer dans les mémoires, te virer des fichiers. Tes affaires seront redistribuées. T'existeras plus. Comme nous !

— Mais je ne peux pas vivre comme ça ! J'ai besoin de travailler, de manger, d'avoir un toit pour dormir ! J'ai besoin de rêver ! Ça fait cinq nuits que je ne rêve plus...

— En ce moment t'as un toit, tu manges et tu travailles pas. C'est des vacances, OK ? Pour rêver, ça c'est ton problème. Pas le mien.

— J'ai *besoin* de rêver ! C'est vital, tu comprends ? Il me faut une rêveuse !

— On n'en a pas. Tant pis pour toi si t'es accroché à cette saloperie.

— Je ne peux pas faire autrement...

— Bien sûr que tu peux faire autrement.

— Comment ?

— Tu demanderas à Castor. Il en connaît un bout là-dessus.

Dan a demandé à Castor qui lui a donné cette réponse laconique :

— Tu le sauras en temps voulu.

Il s'y attendait : Castor n'explique jamais rien. Il ne répond pas aux questions, ou bien à côté, ou encore par une autre question. Même les Voleurs de Rêves ne comprennent pas toujours ce qu'il dit ou fait. Au début, Dan a cru que lui et son frère Pollux faisaient partie de la bande, mais la situation s'est avérée plus compliquée : bien que n'étant pas eux-mêmes des Voleurs de Rêves, Castor et Pollux semblent avoir un ascendant sur eux, exercer une forme de commandement, jouer un rôle d'intermédiaire ou d'exécutant. Des ordres de Candyman, « leur père à tous », le grand chef caché ? Pas sûr : Castor et Pollux agissent parfois de leur propre chef, ou guidés

par une instance supérieure et mystérieuse. Ainsi l'enlèvement de Dan n'a jamais été ordonné par Candyman. Or personne n'a été surpris de cet acte bizarre, a priori dénué de fondements. Qui sont Castor et Pollux ? Cela aussi, le saura-t-il « en temps voulu » ? Voulu par qui ?

Des questions, toujours des questions, une semaine de questions, et si peu de réponses, comme trois gouttes d'eau dans le désert. De quoi craquer, comme dit Faërie – sans que vienne s'ajouter le stress du manque de rêve.

Car depuis une semaine, Dan ne rêve plus faute de rêveuse, alors qu'il est entouré – comble de la torture – de dizaines de plaquettes de rêves. SkyWalker n'en a pas besoin, Castor et Pollux n'ont pas l'air préoccupés par ce problème. Les autres organisent toutes les deux ou trois nuits une petite virée en ville qui leur procure leur content de rêves. Mais Dan Tiger, perdu et oublié, se réveille chaque matin plus fatigué que la veille, plus anxieux, nerveux, irritable. La nuit lui fait horreur, l'insomnie le poursuit, et quand finalement il sombre, vaincu par l'épuisement, c'est dans un néant froid proche du coma. Sur l'écran noir de ses nuits blanches ne passe plus aucune image, et la bande son égrène les longues heures qui tombent une à une dans le vide.

Le jour il tourne en rond dans la maison, s'énervé pour un rien, se blottit solitaire dans un coin. Il essaie de lire mais manque d'attention, écoute de la musique mais ne l'entend pas, casse ce qu'il touche et rate ce qu'il fait – bref il se désorganise peu à peu, s'assombrit, se disperse. Il passe beaucoup de temps à scruter les paysages aux fenêtres, dans l'espoir de réitérer l'exploit accompli le lendemain de son arrivée : à force de concentration, il était parvenu à dissoudre quelque peu le mirage des montagnes ; en filigrane sur les pics et la neige, il devinait des plans géométriques et de miroitantes surfaces verticales... L'irruption de SkyWalker avait malheureusement détruit cet instant extraordinaire. L'espoir de refaire ce tour de force s'amenuise de jour en jour : Dan n'a plus la faculté de concentration nécessaire.

Les seuls moments où il se sent relativement bien sont ceux passés avec Faërie – parfois en tête à tête : car l'amour fou le submerge, tout le reste s'efface devant sa passion mal contenue. Comment l'aimer ? Comment lui dire ? Comment lui faire ? Faërie a remarqué le trouble qui envahit Dan en sa présence, mais se garde bien de toute avance ou allusion. Ainsi est-il maintenu dans le doute, et cette cruelle question vient coiffer le château de sable de son désarroi : que suis-je pour elle ? Une émotion de potentiel 10 – comme dirait ALICE – qui au moins le reconforte : c'est un sentiment humain, un antidote à l'angoisse, un rêve éveillé qu'il se crée pour lui-même, sans l'aide d'aucune machine.

Maintenant le voilà planté devant cette baie du sud, les yeux perdus dans les pierres irradiées de soleil, en train de touiller encore cette soupe de questions dans sa tête, de plus en plus opaque et indigeste.

Une main se pose sur son épaule – Dan sursaute, se retourne.

C'est Faërie. Elle lui sourit.

— Heu, excuse-moi, balbutie Dan. Je ne t'avais pas entendue entrer. Je rêvassais.

— C'est déjà une forme de rêve...

— Je préférerais rêver normalement !

— Ne t'inquiète pas, ça reviendra. J'ai deux bonnes nouvelles à t'annoncer. Veux-tu du café ?

— Non, merci, ça m'empêche de dormir. Quelles bonnes nouvelles ?

Dan suit Faërie à la cuisine, où elle met la cafetière en marche. Puis elle se tourne vers lui et, mains appuyées contre le plan de travail, buste en avant et tête penchée, lui adresse un sourire espiègle. Dan crève d'envie de serrer cette taille cambrée, d'écraser un baiser sur ce sourire. Il se contient et se sent rougir.

— La première bonne nouvelle, c'est que tu n'existes plus. Candyman a épuisé toutes tes cartes. Tu es rayé à ta banque, et en instance de l'être au Fichier. Il y a déjà des demandes de location pour ton appart. Les props n'attendent plus que le feu vert de CIEL. Bref, tu as disparu de la circulation.

— Et t'appelles ça une bonne nouvelle ?

— Oui, car pour nous tu deviens libre. Mais écoute la deuxième, elle te plaira davantage : Candyman veut te voir cette nuit. Je dois t'emmener chez lui.

En effet cette nouvelle le rassérène. Dan ne sait toujours pas qui est Candyman, ni ce qu'il veut – mais la situation va enfin changer. En mieux, espère-t-il.

— Je veux bien une tasse de café. (Il s'assoit à la table.) Je ne dormirai sûrement pas beaucoup cette nuit.

— Pourquoi pas ? Candyman m'a promis un rêve parce que je n'irai pas voler.

— Candyman a une rêveuse ?

— Oui... un genre de rêveuse. On pourra partager le rêve si tu veux.

— Tu veux dire... qu'on dormirait ensemble ? s'écrie Dan d'une voix cassée par l'émotion.

Faërie se détourne pour attraper la cafetière et deux tasses.

— Ça te dérange ? lui rétorque-t-elle. Je ne te plais pas ?

— Te dire que tu me plais, Faërie, commence Dan étouffé d’amour, serait loin de la réalité...

— Alors restons-en loin. (En servant le café, elle se penche sur Dan et lui souffle :) Le rêve sera meilleur !

*
* *

Tard dans la soirée, alors que les Voleurs de Rêves sont partis dans leur expédition nocturne, Faërie vient trouver Dan blotti devant le feu mourant, frémissant de fatigue et d’appréhension.

— Tu es prêt ? Tiens, prends ce blouze, il y a un bout de route à faire.

Elle lui tend un blouze noir en élastique, que Dan enfle.

— Il te va très bien ! s’écrie Faërie ravie. Ça te rajeunit...

— C’est celui de Flai, non ?

— Tu sais, tout est à tout le monde. Vu que personne n’a rien acheté.

Ils sortent dans la nuit opaque, balayée par une bruine froide et un vent lugubre. Tandis qu’ils descendent les nombreuses cinq marches du perron, Faërie recommande à Tiger :

— Surtout tu suis exactement mes pas. Sinon tu échouerais je ne sais où. D’ailleurs je vais te prendre la main, pour ne pas risquer de te perdre.

La main de Faërie est chaude et douce dans celle de Dan, un réconfort dans cette nuit sauvage.

— Vous connaissez tous le chemin par cœur ?

— Ça dépend lequel. Il y en a plusieurs. Certains sont plus courts, mais plus dangereux : au bord du mirage on peut facilement se tromper. D’autres sont de vrais labyrinthes : c’est pour mieux semer nos ennemis !

Elle rit et semble danser sous la pluie : une virevolte à droite, un entrechat à gauche. Malgré sa main, Dan peine à la suivre. Elle fait soudain volte-face :

— Oh ! j’ai une idée. Un endroit à te montrer.

Elle grimpe sur un monticule, s’assoit dans l’herbe trempée, invite Dan à en faire autant. Il se trouve ridicule ainsi assis sous la pluie – Faërie glisse en avant et soudain disparaît.

Choqué, Dan se lève et recule – se retient : surtout pas de faux pas. Il ne peut que la suivre ou rester là comme un mouton perdu. Il se rassoit (à la même place espère-t-il), pousse en avant.

Il glisse sur un tapis d’épines de pin – saisit le bras de Faërie tendu

pour l'arrêter. Il contemple, estomaqué.

Dan et Faërie sont assis à l'orée d'une haute futaie de pins, en bordure d'un chaos d'herbe et de roches qui tombent dans la mer, loin en contrebas. Sur la droite, une longue plage de sable, où viennent mourir des vagues brillantes, s'étire au pied de la falaise, jusqu'au prochain cap. Une grande lune blanche illumine le ciel limpide et tire à la mer des frissons d'argent. L'air est doux, embaume l'iode et la résine, et vibre au chant des cigales.

Saisi par cette vision enchanteresse, Dan s'aperçoit soudain qu'il a mêlé ses doigts à ceux de Faërie abandonnés sur son genou, et que la tête de Faërie repose sur son épaule. Il incline doucement la sienne... Mais au lieu de la fougueuse étreinte tant rêvée, ce n'est qu'un petit baiser volé – après quoi elle s'échappe de ses bras avides et se dresse au bord de la falaise.

— Viens, Candyman nous attend.

Dan remonte à sa suite dans le sous-bois – émerge dans une cave nauséabonde et pourrie d'humidité, baignant dans une obscurité palpitante.

— C'est un des raccourcis dont je t'ai parlé, chuchote Faërie. Accroche-toi bien surtout.

Leurs mains se cherchent dans les ténèbres, se trouvent et se soudent. Faërie entraîne Dan dans un escalier raide et glissant, tire une porte vermoulue qui donne sur une rue.

La rue n'est pas sûre : sur le trottoir d'en face se mêlent et se fondent des masures décrépités et des façades de tours verre et sirex. À quelques dizaines de mètres, la perspective se brise dans un brouillard mouvant où se devinent des formes éphémères. Tiger croit apercevoir une rue transversale non loin, mais elle s'évanouit quand il tente d'accommoder son regard.

— Tu as vu cette rue ? dit Faërie. C'est celle-là qu'on doit prendre. Il faut attendre qu'elle se stabilise. Évite de la regarder en face, sinon tu ne la verras jamais.

Dan lui fait confiance : elle sait, elle peut. Ses propres sens l'induisent en erreur. Faërie se dirige vers ce qui semble un vieux mur gris en béton... C'est bien une rue, noyée dans une brume agitée. Ils la parcourent en zigzags, traversent des murs fantômes, contournent des façades de brume, descendent des escaliers imaginaires... Ils arrivent à un carrefour. Au-delà le paysage est net et stable : vieilles bâtisses, immeubles aveugles et lézardés, rues étroites, sombres et jonchées d'ordures, des câbles qui traînent au sol, de loin en loin une lumière.

Dan reconnaît ce décor sordide : la Bordure.

Une vieille lèpre qui entoure la cité – chaque cité : anciennes banlieues, vestiges de mégapoles d'une autre époque, refuge des

exclus, des escrocs, des hors-classe, des criminels, des paysans échoués à la recherche d'une fortune en ville... Mais les programmes de rénovation vont bon train : de jour en jour la Bordure est grignotée, arasée, transformée en chantiers, en immeubles, en parcs, en villages-musées artisanaux. La faune parasite qui l'habite est démasquée ou s'enfuit ailleurs.

Du moins c'est comme ça en théorie. Jusqu'à présent, il n'avait jamais été question de mirages.

Faërie s'enfonce dans une venelle, suivie de Dan effrayé par cette réalité qu'il a rejointe. Elle débouche dans une autre rue tout aussi sombre et sale, frappe sur le rideau de fer rouillé d'un ancien rade à l'enseigne poussiéreuse de *Bar des Amis*.

Peu après une porte s'ouvre en grinçant à côté du bar. Apparaît une tête blonde, ronde et boutonneuse, cerclée d'énormes lunettes. Une torche se braque sur Dan et Faërie.

— OK. Candyman vous attend.

L'adolescent dégingandé les fait entrer dans un couloir humide, pousse une porte :

— Candyman, voilà Faërie et le créateur de rêves.

— Fais entrer, Bug ! retentit une grosse voix au fond de la pièce.

Dan pénètre alors dans une véritable caverne électronique, un rêve délirant de bidouilleur amateur, un concentré en vrac des vingt dernières années de production : du sol au plafond des écrans, drains, interfaces, bulles-mémoire, unités de traitement, claviers, vidyeux, etc.

Bug les pilote sur un tapis de câbles à travers ce dédale semi-vivant, ces entrailles hardware, jusqu'à Candyman – un homme d'une taille imposante, penché sous une toute petite lumière. L'homme se redresse et Dan tressaille.

Cet homme, il le connaît.

Son portrait orne le hall d'entrée d'ALICE, de JASMIN, de TranX, de bien des réseaux et sociétés.

C'est Bill Gibbon, l'inventeur de l'interface homme-machine – du brain-drain.

Un des piliers du monde moderne.

CHAPITRE VI

LE SEUL MOMENT DE VÉRITÉ

Depuis une semaine, Fil Spot se fait foutre de sa gueule, chaque matin à TranX, à propos de cette histoire de rêves volés. Non seulement il a subi l'humiliation, à cause de sa négligence, de devoir payer les rêves volés, mais en plus un de ses collègues est parvenu à savoir que l'un d'eux était un rêve porno, un des plus chers. 750 crédits soustraits des éco-vacances de Fil et Toe. Bien sûr, Toe lui fait la gueule :

— Mon pauvre Fil, comment peux-tu avoir la tête aussi vide ? Tu as simplement *oublié* de fermer la fenêtre. C'est incroyable !

— Chérie, je ne pouvais pas deviner ! Au 45^e étage, qui s'attendrait...

— Il faut s'attendre à tout dans ce monde. Il faut *tout* prévoir ! Et l'alarme ? Je me demande pourquoi on paye sa location ! Je sais : tu as aussi *oublié* ! Tu étais où ce soir-là, Fil ? À qui tu pensais ?

C'est comme ça chaque jour depuis une semaine. Toe finira par se calmer, mais en ce moment elle met les nerfs de Fil à vif. Au point qu'il caresse l'idée d'entamer une procédure de séparation. Il est même allé jusqu'à se renseigner par modem public auprès de LOTUS, le petit frère civil de JASMIN, qui lui a communiqué la longue liste des démarches à effectuer pour obtenir une séparation officielle. Procédure administrative obsolète mais redoutable – au point que les liaisons sont de moins en moins officialisées, malgré les avantages sociaux qu'elles sont censées procurer. Maintenant Fil Spot sait comment procéder, au cas où : il a le flexe récapitulatif dans son porte-cartes.

Par contre il ne peut obtenir de séparation officielle d'avec ses collègues de TranX – à moins de quitter la boîte, ce qui est impensable. Chaque matin il est accueilli par des vannes qui mettent sa journée en l'air :

— Tiens, voilà Fil Spot !

— Il a la queue basse on dirait...

— Cette fois, on lui a piqué sa rêveuse !

— Ou bien il a essayé de baiser sa femme...

— Mais ça vaut pas un bon rêve porno !

— Surtout à 500 balles, ha, ha.

— Rigolez, les gars, rigolez ! C'est moi qui rigolerai quand ça vous arrivera ! (Les rires redoublent.) Pauvres cons, bougonne Fil, qui s'assoit derrière son pupitre et tire rageusement ses brain-drains.

— Fais gaffe à pas te faire piquer un camion ! entend-il encore.

Enfin les drains le coupent des sarcasmes et de la méchanceté humaine pour le relier aux circuits logiques et froids de TranX, réseau dont il est depuis vingt-cinq ans un maillon immuable – chose rare dans ce monde en mouvement.

Fil Spot programme avec TranX les itinéraires des camions de ravitaillement entre la cité et les Agri-Centres, choisissant chaque jour un itinéraire différent afin d'éviter les pillards de la Bordure ou d'éventuelles attaques de Broussards. Il est assez fier de n'avoir à déplorer, en vingt-cinq ans de loyaux services, que six attaques « réussies ». Grâce à sa bonne connaissance de la Bordure et des voies de dégagement, Fil est parfois sollicité par le SRF pour aider à localiser telle ou telle bande. Il a déjà expédié, en collaboration avec JASMIN, des camions-leurres qui ont servi à arrêter d'importants trafiquants.

Depuis longtemps, Fil Spot aurait pu monter en B, acquérir un poste de maîtrise ou d'encadrement, mais de telles responsabilités ne l'intéressent pas, voire l'effraient. C'est un autre motif de dispute avec Toe, mais Fil ne cédera pas. Qu'elle prenne patience : il finira B de toute façon, ils auront une retraite confortable. C'est tout ce qui compte.

Toe Spot n'a pas la patience d'attendre, ni la faiblesse de se laisser marcher sur les pieds. Elle est comptable au Tube, en instance de passer chef-comptable, donc en classe B avant son mollasson de mari. Les milliards de crédits virtuellement brassés au cours de sa carrière ont fini par lui monter à la tête : le regret de sa vie est de ne pas avoir atteint le niveau A – la fortune, la classe, les relations... Quand elle s'est liée avec Fil – il y a fort longtemps – elle croyait, naïve, à son ambition : TranX est une boîte où l'on monte, et programmeur d'itinéraire n'est pas tout en bas de l'échelle... Avec un peu de mordant et de combativité, il aurait pu être A maintenant. Mais vingt-cinq ans de drains lui ont ramolli la tête : à trois ans de la retraite il est toujours progueur de classe C ! Ils vivent encore dans un bipièce à Sereine Sirène, et ce vieux radin n'a jamais voulu filer son sperme à GENGEN, prétextant qu'une conception coûtait trop cher, alors qu'il raque sans broncher 750 crédits pour deux plaquettes volées ! dont une porno ! Oh le vieux salaud, non c'est pas possible, c'est trop injuste, Toe ne mérite pas ça.

Profitant qu'elle est connectée, Toe demande discrètement au Tube

de lui ouvrir une connexion vers LOTUS, afin de se renseigner sur la procédure de séparation. Elle n'a pas le droit, en principe, de se connecter à un réseau via un autre, mais un collègue avisé lui a montré comment détourner certains barrages... Au bout de quelques tâtonnements, elle obtient LOTUS dans ses drains. Elle établit sa demande en bonne et due forme :

Je suis Toe Dilas, 53 ans, comptable classe C au Tube, liée Spot par liaison directe officielle avec Fil Spot, 57 ans, programmeur d'itinéraire classe C à TranX, domicile commun 45-13 à Sereine Sirène, Quartier Vert. Je désire une demande d'information pour une séparation totale officielle d'avec mon conjoint.

Un instant. (...) Madame Spot, hier 22 juin, votre conjoint a formulé la même demande et a obtenu sur flexe toutes les informations nécessaires. Désirez-vous à nouveau les mêmes informations ? Je vous signale que vous êtes en liaison indirecte : il ne vous est pas possible d'obtenir un flexe depuis votre lieu d'appel. Je peux cependant vous communiquer verbalement tout renseignement utile.

Non merci, ce n'est pas nécessaire. (Elle coupe.)

Ah le salaud ! Me faire ça à moi ! Et en douce encore ! Mais il va voir ce soir à la maison !

*
* *

Il y a réception ce soir au siège de Sonadora, pour fêter la cent millionième plaquette de rêve distribuée : « Val Profond » (Deep Valley) réalisée par Strawberry Field et produite par Dreamscape. Tout le gratin A et A+ pavoise dans les salons fastueux du 50^e étage de Songe d'une Nuit d'Été, la tour de Sonadora au centre de la cité. Avachi dans des fauteuils à sustenteurs, promenant dans la moquette épaisse des pas de parade, accoudé nonchalant aux comptoir de chêne, tout ce monde discute, s'adule ou s'accuse, traite ou trahit, introduit ou conclut... Griffes d'acier sous des gants de velours, serrés autour d'alcools sans prix. Parmi les mines composées, les regards en coin et les sourires de circonstance, nous reconnaissons Karl-Heinz Webstershire, directeur général de Sonadora, en conversation avec M. et Mme Cosy Van Tutte, propriétaires de l'AgriCentre 16 Ouest « Sam Suffi », Bak Jak, directeur du marketing à Sonadora, et Léon Bigre, président des COURGE, accompagné de sa sémillante secrétaire.

M. COSY VAN TUTTE (chevrotant) : C'est une très belle réception que vous avez organisée là, Karl-Heinz. Si, si.

KARL-HEINZ WEBSTERSHIRE (souriant) : Pensez-vous, mon cher. Une réunion toute simple entre amis, c'est tout.

Mme C.V.T. (tremblotante) : Toute simple mais charmante, hi hi, charmante.

LÉON BIGRE (lapant) : Votre whisky est fameux, mon vieux ! Et je m'y connais !

M. C.V.T. (se retenant de baver) : C'est dommage que la joie que nous éprouvons à nous réunir soit ternie par les tristes événements que nous avons subis.

BAK JAK (planant) : Hélas ! Nous avons tous nos problèmes.

K.-H.W. (compassé) : A-t-on mis la main sur vos cambrioleurs ?

M. C.V.T. (bafouillant) : Aucune trace. Vraiment c'est une honte. Un scandale.

Mme C.V.T. (catégorique) : Nous sommes assurés, mais c'est une question de principe. Nous n'allons pas en rester là.

K.-H.W. (fermement) : Vous avez raison. Il faut exiger l'arrestation des coupables, et un châtiment exemplaire.

L.B. (comploteur) : Malheureusement il semble que les forces de police dans cette ville manquent singulièrement de forces, voire de police ! J'ai ouï-dire que la propre fille du chef du SRF aurait rejoint une bande de voleurs... Ce qui expliquerait un certain... laxisme...

Mme C.V.T. (offusquée) : Oh !

B.J. (planant) : Oui, moi aussi j'ai perdu ma petite amie. Elle m'a quitté, voilà tout.

Mme C.V.T. (attristée) : Quel dommage ! Elle était si charmante.

B.J. (déplanant) : Vous ne l'avez jamais vue.

K.-H.W. (s'éloignant) : Excusez-moi...

LA SECRÉTAIRE (faisant la moue) : Mon Léounet, tu m'offres à boire ? On s'ennuie à mourir ici.

Un peu plus loin, juché sur un tabouret de bar pour se grandir, voici Rob R. Rozzer en grande discussion avec Ferrount F. Frémis, un des « patrons » de JASMIN, et Fakir Aboukian, le maître de FABLAB.

ROB R. ROZZER (exalté) : ... donc, monsieur Frémis, Fakir pense avoir trouvé le piège à Voleurs de Rêves idéal ! N'est-ce pas, Fakir ?

FAKIR ABOUKIAN (docte) : En effet. J'ai pensé qu'il suffirait de modifier la forme d'onde impulsioonée en amorce sur le support bionique de la plaquette pour qu'elle induise, associée à des...

FERROUNT F. FREMIS (inquiet) : Vous m'expliquerez ça plus tard, monsieur Aboukian. En privé. Voici ma carte. (Souriant :) L'essentiel est que ça marche.

R.R.R. (toujours exalté) : Ça marchera, Frémis !

F.F.F. (détaché) : À propos, où en êtes-vous de votre enquête sur les rêves noirs ?

R.R.R. (refroidi) : Toujours les mêmes soupçons. Mais je piétine. J'ai

l'impression qu'il y a du gros poisson là-dessous, mais je n'arrive pas à pêcher un nom, une preuve.

F.F.F. (ironique) : Faites attention de ne pas pêcher un requin qui vous mordrait !

F.A. (innocent) : Qu'est-ce que ces rêves noirs ?

R.R.R. (étonné) : Vous n'êtes pas au courant ? Ce sont des cauchemars, des rêves d'horreur et de violence hyper-réalistes, vendus illégalement, sans limiteur ni verrou psychique. Ce sont de véritables bombes mentales, qui peuvent d'un coup changer le plus heureux des hommes en névrosé paranoïde. Ça fait des ravages dans notre jeunesse.

F. A. (poli) : Intéressant !

Dans l'ombre tamisée du seuil entre deux salons, nous croisons la jeune et jolie Strawberry Field, qui a eu la chance d'être la créatrice de la cent millionième plaquette de rêve fêtée ce soir. Elle a dû faire un petit discours, être applaudie, écouter un autre discours, recevoir le Rêve d'Or dans un cadre encombrant et empocher une crédicarte beaucoup moins encombrante, serrer de nombreuses mains et embrasser de nombreuses joues... À présent libérée de ses obligations publiques, un peu soûle et fatiguée, elle se consacre à ses amis : Luc Duncan, fils du directeur d'exploitation du Tube, et Malt Orage, minet en orbite autour de Sonadora.

STRAWBERRY FIELD (intriguée) : ... Et ça fait quoi comme effet ?

MALT ORAGE (avocat) : De la dynamite, je te dis. Pour la première fois de ta vie, tu ressens une vraie peur ou une vraie rage. Ça te prend là, aux tripes, ça te lâche plus. C'est plus un rêve que tu fais, c'est ta vie que tu joues. Vraiment.

LUC DUNCAN (insistant) : Tu devrais essayer, Strawberry. Au moins une fois. Il *faut* avoir connu ça une fois dans sa vie.

S.F. (hésitante) : J'ai peur que ça me rende folle. Il y en a qui n'en sont jamais revenus, paraît-il.

L.D. (haussant les épaules) : Foutaises. Est-ce qu'on a l'air fous ? Pourtant j'ai déjà rêvé trois fois.

M.O. (alléchant) : Écoute, Strawberry, on va faire une séance ce soir. On t'invite si tu veux.

S.F. (un peu affolée) : Ce soir ? Je ne sais pas si...

M.O. (rassurant) : J'en ai un qu'on peut faire à deux. Si t'as peur, tu sauras que je suis là, près de toi. Attends !

Passe Bak Jak, un verre vide à la main, les yeux dans le vague. Malt Orage le rejoint, l'accompagne un bout de route.

M.O. (mine de rien) : Dis-moi – je passe toujours chez toi ce soir ?

B.J. (distant) : Pourquoi ? T'as un problème ?

M.O. (souriant) : Non, non pas du tout – je voulais juste savoir si t'avais encore, heu... tu sais, le biplace.

B.J. (désorienté) : Le biplace ? Quel – ah oui. Oui, je l'ai encore.

M.O. (ravi) : Waouh, c'est grand ! Tu me le gardes ? Je le prendrai aussi.

B.J. (écœuré) : Il te plaît tant que ça ?

M.O. (conspirateur) : C'est pour faire essayer à une copine. Merci gaï ! À ce soir ! (Revenant vers Strawberry Field :) Voilà ! C'est arrangé. Tu viens avec nous.

Nous louvoyons parmi bien d'autres personnalités, parmi lesquelles la somptueuse directrice de Dreamscape, le directeur d'exploitation du Tube, une grappe de notables hautains de LOTUS, le staff directorial de TranX au complet en train de squatter un bar, le chef de la promotion de Sweet Dreams, Pol K. Bluth, qui lève les bras au ciel et renverse son verre devant Nancy Frémis, la conjointe de Ferrount F. aperçu plus loin :

POL K. BLUTH (scandalisé) : C'est effarant ! De nos jours, on ne disparaît pas comme ça, sans laisser de trace, en pleine ville ! C'est inconcevable !

NANCY FREMIS (réaliste) : C'est malheureusement plus fréquent que vous ne pensez. Le nombre de disparitions inexpliquées recensées chaque année est ahurissant. Demandez à mon mari, il vous dira le chiffre exact.

P.K.B. (abattu) : Mon meilleur créateur de rêves. On préparait la pub de « Seul contre tous ». Et pffut, disparu.

N.F. (réfléchissant) : Une société concurrente a pu vous le racheter. Vous y avez songé ?

P.K.B. (étonné devant son verre vide) : C'est exclu. J'ai des espions chez Dreamscape, Sonadora, Evasion. Je l'aurais su.

N.F. (dubitative) : L'ennui c'est qu'il va être effacé des mémoires. S'il réapparaît ou si on le retrouve, il aura du mal à se refaire une identité.

P.K.B. (déterminé) : J'y veillerai, madame. Je l'aiderai à reprendre la place qu'il mérite au sein de la société.

N.F. (grave) : Vous, oui, parce que vous êtes un homme de cœur. Mais les machines n'ont pas de cœur. Aucune émotion. Je suis bien placée pour le savoir.

A-t-on frôlé le seul moment de vérité de cette soirée ?

CHAPITRE VII

JUSTE UN PEU D'ÉCUME

Une barbe grise mange son visage, des rides profondes sillonnent son front léonin cerné d'une crinière hirsute – pourtant Dan l'a reconnu tout de suite : cette prestance, ces yeux noirs pénétrants, cette force qui se dégage de lui... Le roc ferme dans la tempête, l'arbre majestueux qui ne cède pas. Or un jour, Bill Gibbon a disparu – au faite de la gloire, à la tête d'une grande fortune, un pied dans chacun des plus importants réseaux – disparu, purement et simplement. Comme moi, réalise Dan. Il était gosse à l'époque, mais s'en souvient : l'affaire avait fait beaucoup de bruit. Tout avait été mis en œuvre pour retrouver Bill Gibbon : réseaux, satellites, fouilles systématiques de cités et de Bordures, enquêtes en Brousse et dans les AgriCentres, alertes aux stations-vacances... En vain. Disparu Bill Gibbon, le père du brain-drain, le pape de la psychotronique, l'Einstein des biopuces et des neurones.

Et Dan le retrouve quinze ans plus tard, vivant en Bordure dans un rade désaffecté, au milieu d'une caverne d'Ali Baba électronique, en train de bidouiller des cartes sur un établi de fortune !

— Mais ce n'est pas possible, bredouille-t-il. Comment se fait-il que... pourquoi vous...

— Ça t'étonne, hein ? sourit Bill Gibbon/Candyman. Figure-toi que t'es le premier à me reconnaître depuis que je vis en Bordure. À part Faërie, bien entendu. Pour elle c'est différent : je suis son père.

— Son père ? répète Dan ahuri.

— Adoptif, précise Faërie. Mon vrai père m'a jetée, parce qu'on ne s'entend pas. Candyman est mon père de rêve.

Elle vient embrasser sa barbe en bataille. Il lui caresse affectueusement les cheveux. Dan secoue la tête :

— Je ne comprends pas. Tout le monde vous croit mort. Vous étiez célèbre ! Pourquoi ?

— J'ai préféré vivre à l'ombre plutôt que mourir au soleil. C'est aussi simple que ça.

— Mais comment...

— Au début j'ai été enlevé, comme toi. Après j'ai compris.

— Compris quoi ?

— Ce que tu finiras toi-même par comprendre : où est la réalité, où est l'illusion. Mais j'ai pas fait les présentations ! Voici Bug, mon disciple, notre meilleur Chasseur de Puces. Il vit dans les réseaux comme d'autres dans la rue.

Rose d'émotion, un sourire niais parmi ses boutons, Bug tend une main molle à Dan Tiger.

— Bug, voilà Dan Tiger, ex-créditeur de rêves, nouveau parmi nous. Il va apprendre à voler des rêves.

— Hé, j'ai jamais dit ça !

— Tu l'as maintes fois pensé. Faut pas laisser traîner ses pensées par ici.

Dan ouvre la bouche pour protester – mais doit reconnaître que Candyman a raison. Déjà il s'est trouvé près de révéler le secret des plaquettes à code mnémonique. Et pour l'espoir de rester avec Faërie, il est prêt à toutes les compromissions. Cette semaine de captivité et d'inaction forcées lui a permis de juger le monde d'où il venait avec recul. Il a fini par s'avouer que la perspective d'y retourner lui procure une certaine aversion, voire de la crainte : à nouveau codé, fiché, mémorisé, intégré dans un moule, répondant à une norme, dépendant en permanence d'un réseau ou un autre ; intimité réduite, identité codifiée, marge de manœuvres programmée. Ici on l'a laissé libre, on ne lui a guère posé de questions, on s'en fout de qui il est, d'où il vient : il est ici, vivant, humain, ça suffit. Seule contrainte : plus de rêves.

Faërie se hisse à l'oreille de Candyman, y glisse quelques mots en déviant vers Dan un regard moqueur. Candyman hoche la tête.

— Paraît que t'as envie de rêver avec ma fille ?

— J'ai envie de rêver, oui, réplique Dan. Ça fait une semaine que je n'ai pas rêvé. Ça devient dur à supporter.

— Certainement. Il se trouve que j'ai là une rêveuse, un prototype de ma fabrication qui ne sera hélas jamais commercialisé. Au moins mes amis en profitent-ils. Mais tu sais bien que dans ce monde sans pitié, on n'a rien sans rien.

— Vous voulez que je sois Voleur de Rêves, devine Dan.

— Non. Tu fais ce que tu veux, compte tenu de tes capacités et du fait que tu dois gagner ta croûte. Mais j'ai ouï-dire que tu paraissais au courant d'un certain code qui protégerait certaines plaquettes contre le vol. Si tu m'en parlais, nous deviendrions amis.

Nous y voilà, se dit Dan. Un walker est apparu dans la main de Bug, prêt à recueillir toutes ses paroles.

— Et si je n'en parle pas ?

— Tu ne serais pas mon ami. Ça pourrait être ennuyeux pour toi : lâché au milieu de la Bordure, sans carte, sans identité, sans rien,

entouré de pillards, de trafiquants, de Traqueurs d'illusions, tous ces gens sachant que tu n'es pas mon ami. Je te plaindrais quand même. Quant à moi, je finirais bien par trouver ce fameux code. À moins que Moovoo ne t'hypnotise pour l'arracher de ta mémoire – ce qui n'est pas très élégant. Et tu ne serais pas davantage mon ami.

— Je vois. Et si je deviens votre ami ?

— Ah ! ça change tout ! s'épanouit Candyman. Tu feras partie de notre grande famille. Tu te déplaceras à ta guise, tu feras ce que tu veux. Tu verras Faërie aussi souvent qu'il lui plaira. Si tu as un problème, tu trouveras toujours quelqu'un pour t'aider. Si tu ne sais où rêver, tu viendras me voir...

— Si j'ai une telle liberté, je pourrais en profiter pour vous dénoncer !

— Le simple fait de me le dire me prouve que tu n'y penses pas.

Dan se rend compte qu'il a déjà décidé : entre la vie et la mort, où est le choix ? Entre vivre par amour et mourir pour un idéal, qu'est-ce qui l'attire ?

— Bon, se lance-t-il. Je ne connais pas tous les détails techniques, mais en gros le principe du code mnémonique est le suivant...

Click, fait le walker dans la main de Bug.

*

* *

Je poursuis Faërie dans la lande, sous un ciel rutilant d'étoiles. Fée de l'air, elle vole au-dessus des bruyères. Moi, lourd et pataud, je glisse dans l'herbe humide, m'accroche aux chardons, trébuche sur les pierres. Elle prend de l'avance et j'ai peur de la perdre.

Je dévale les rochers à sa suite. Moi aussi j'ai trouvé comment voler : mes pieds ne touchent le sol que pour un nouvel élan, un bond prodigieux. En équilibre sur une pointe de granite, prête à plonger dans l'écume, elle rit en me voyant rebondir tel un pantin désarticulé. En bas, la mer est une bouche de mercure, et son haleine une brume d'argent.

Je nage dans le sillage de Faërie. La mer est tiède et accueillante, son eau ne me mouille pas. Je n'ai jamais appris à nager, et pourtant je sais. Mes mouvements sont rapides et souples, infatigables. Devant moi la chevelure de Faërie est une toison d'or, une algue magique emportée par le courant. Je tends la main, sur le point de l'atteindre – elle se dérobe encore.

Je sors de la mer de mercure. Faërie s'est échouée sur le sable, là où meurent les vagues. Sirène rejetée par les flots, elle semble aussi sur le point de mourir. Je la prends dans mes bras, lui fais du bouche-à-bouche. Elle est froide et glissante comme une anguille... Peu à peu la vie, la chaleur reviennent en elle. Faërie ouvre les yeux, me sourit. Son regard est un éclat de mer, un reflet de lune.

Je lui donne un baiser. Elle m'offre son corps. Couverts d'écume, nous nous caressons, là où naît la terre. L'océan respire avec nous, les étoiles nous regardent. Son corps est de nacre, de chair, de feu. Je l'explore avec fièvre et

langueur.

Je veux la pénétrer, la posséder, m'engloutir en elle. Mais Faërie n'est qu'une fée, une sirène, une algue. Mes mains n'ont saisi que des cheveux de mer, mon corps embrasse juste un peu d'écume, mon sexe a fait un trou dans le sable. Je cherche Faërie des yeux et crois l'avoir perdue.

À l'est, des lèvres de feu s'ouvrent à l'horizon et libèrent le jour. Son sourire, c'est son sourire que j'aperçois. Je dois la poursuivre encore.

Dan se réveille encore émerveillé. Il lui faut quelques secondes pour réaliser où il se trouve : dans un vieux lit à ressorts au fond d'une cave grossièrement badigeonnée de blanc, éclairée par un soupirail qui laisse entrer un jour gris, remplie de rebuts électroniques et de fûts rongés de rouille. Bien loin du rêve. Faërie n'est pas là.

Dan se redresse, se gratte la tête, débranche son drain, examine la rêveuse à la recherche de la plaquette à éjecter. C'est un assemblage artisanal, hérissé de commandes muettes, une chose laide à laquelle Dan ne comprend rien, posée sur une pile de parpaings à côté du lit. Il renonce à y chercher la plaquette, essaie de faire le tri dans ses pensées.

Les images du rêve s'estompent dans sa mémoire mais les impressions persistent, vives et poignantes. A-t-il vraiment fait l'amour avec Faërie, en a-t-il rêvé seulement ? Il aimerait en être sûr. Voyons, que s'est-il passé avant ? Ils se sont couchés ensemble à l'aube, épuisés d'avoir tant causé avec Candyman. Ils se sont branchés presque tout de suite. Se sont-ils caressés ? Ou bien était-ce déjà le rêve ? Qu'en dit Faërie ? Où est-elle maintenant ?

En tout cas, bravo au créateur de ce rêve. Malgré certaines incohérences dans le déroulement de l'histoire, son pouvoir évocateur était très efficace, son potentiel émotionnel subtilement dosé. L'adéquation histoire/rêveur a atteint un degré rare d'harmonie – comme si le créateur avait imaginé le rêve spécialement pour Dan. Dommage pour l'histoire. Le décor était simple, mais réussi.

Dan se lève, s'habille, grimpe les marches de la cave, se retrouve dans la caverne électronique. Candyman est là, penché sous sa petite lumière, en train de bidouiller la puce d'une carte, un œil rivé au microscope, ses gros doigts serrés sur des outils minuscules et délicats.

— Bonjour, monsieur Gi... heu... Candyman. Déjà en train de bidouiller ?

— C'est le début de l'après-midi, mon garçon. Inutile de te demander si tu as bien dormi. Veux-tu un café ? Du vrai café, bien entendu. C'est par là.

Il indique la cuisine qui s'ouvre derrière le comptoir curieusement conservé. Dan tourne en rond dans un foutoir indescriptible, trouve la cafetière, rince une tasse et vient s'asseoir près de Candyman.

— J'ai fait un drôle de rêve, commence-t-il.

— Je sais. Faërie m’a raconté.

— C’est vrai qu’on le partageait. Comment l’a-t-elle vécu ? J’aimerais lui en parler. Elle n’est pas là ?

— Non, elle avait des choses à faire. (Candyman se repenche sur son travail.) Elle viendra ce soir, pour t’emmener voler un rêve. Elle a bien aimé celui-là, m’a-t-elle dit.

— Sans plus ?

— Sans plus.

— Qui en est le créateur ? Je n’ai pas trouvé la plaquette dans votre espèce de rêveuse.

— Il n’y en a pas.

Dan reste sans voix, bouche bée.

— Pas de plaquette dans ma rêveuse, insiste Candyman. Le créateur du rêve, c’est toi. Ou Faërie. Ou peut-être vous deux !

— Mais comment...

— C’est pourtant simple : tu sais que l’implantation de prises drain dans le cerveau d’un fœtus de 6 mois, comme c’est couramment pratiqué, provoque une lésion neuronique qui paralyse la production des peptides inductrices du sommeil paradoxal, celui porteur de rêves. Une vie entière à travailler sous drains ne fait qu’aggraver cette carence. C’est pourquoi nous ne rêvons plus par nous-mêmes, et c’est pourquoi ont été inventées les rêveuses. À l’origine la rêveuse ne servait qu’à compenser cette perte de peptides inductrices de sommeil paradoxal. Puis on s’est aperçu qu’on perdait notre imagination : on rêvait mal ou pas du tout. Alors on a eu l’idée de charger les ondes delta de messages et d’impulsions, comme une émission radio. L’industrie du rêve est née comme ça. Depuis on confond le message et le messager. Tu dis : je ne rêve plus, il me faut une plaquette. Eh bien non, il te faut juste une rêveuse pour te fournir les éléments électrochimiques qui ont été détruits avant ta naissance. Le reste tu peux l’inventer toi-même – sauf, peut-être, partager le rêve avec quelqu’un d’autre. Et encore, certains y arrivent.

— Mais alors... réfléchit Dan époustoufflé, j’ai *réellement* fait l’amour avec Faërie !

— Ça j’en sais rien ! Je suis pas venu voir.

*

* *

Dan passe l’après-midi à regarder Bug et Candyman travailler, à échanger avec eux d’épars bouts de conversation – surtout avec Candyman, car Bug était connecté la plupart du temps. Dan a ainsi pu se faire une idée de son influence en Bordure. C’est Candyman qui

permet à tout le monde de se déplacer en ville incognito : Voleurs de Rêves, Chasseurs de Pucés, Traqueurs d'illusions. Il leur fournit de fausses cartes « biodégradables » (comme il dit) qui, grâce aux virus expédiés par Bug dans les réseaux, leur permet d'affronter un contrôle, de téléphoner ou d'opérer une transaction, pendant un temps donné – jusqu'à ce que le virus soit découvert et détruit. En échange Candyman reçoit un pourcentage sur tous les trafics importants, pour lesquels il sert souvent d'intermédiaire. De plus il est l'unique réparateur des rêveuses illégales de la Bordure, des modèles périmés le plus souvent, qu'il est seul à connaître encore.

Dan a surtout retourné dans sa tête le problème qui se posera ce soir : doit-il ou non aller voler un rêve ? Il n'en a aucune envie, mais ne sait comment éviter cette épreuve implicitement imposée par sa nouvelle « famille ». Quels arguments opposer à Faërie, à Candyman ? Ils auront le dernier mot de toute façon. Ils connaissent leur monde, et pas lui.

Vient le soir. Dan s'est résolu, la mort dans l'âme, à participer à cette expédition. Il ne peut se dérober sans trahir ni paraître lâche. Il a déjà trahi son ancien monde, et la lâcheté n'est surtout pas ce qu'il veut montrer à Faërie. Mais l'appréhension le rend nerveux.

Faërie déboule sans prévenir tard dans la nuit, au moment où il commençait à espérer/redouter qu'elle ne vienne. Elle est accompagnée de Moovoo, gnome sympathique dont Dan se serait bien passé : il comptait discuter avec Faërie de leur rêve de la nuit dernière – pour en avoir le cœur net.

— Comme c'est la première expédition de notre apprenti voleur, déclare Candyman, Bug vous a mâché le travail. (Il tend une carte à Moovoo.) Voici la pass-carte de l'immeuble Charme Parme, en Quartier Rose. Elle est dopée avec un prog de recherche de codes ultraspeed. Mais attention ! Elle est fragile : après trois utilisations, elle sera assez endommagée pour déclencher une alarme.

— Tu as entendu, Moovoo, avertit Faërie. Modère ta gourmandise.

— Ce sera difficile, grimace Moovoo. Surtout que nous sommes trois à partager.

— Comment rejoint-on la ville ? intervient Dan. Les issues sont bien gardées...

— On passera par un mirage. Tu as l'habitude maintenant, non ?

La traversée de la Bordure, avec ses baraques borgnes, ses ruines blafardes, ses rues sinistres et ses ombres furtives n'est pas très rassurante pour Dan. Passer dans le mirage ne l'enchanté pas non plus : moments de totale désorientation, dérèglement des sens, panique du faux pas. Heureusement la main de Faërie et les plaisanteries de Moovoo apportent un élément humain à ce décor

hallucinant. Mais le véritable cauchemar commence quand Dan se retrouve en ville – la ville qu’il connaît, qu’il a quittée depuis seulement huit jours.

Elle est devenue un monstre. Une hydre aux mille yeux, un Cerbère aux mille têtes fureteuses, un léviathan prêt à le digérer dans ses entrailles électroniques. Il a sans cesse la sensation d’être repéré, observé, traqué, poursuivi. L’ombre est une piètre protectrice, les vastes esplanades d’horribles arènes de lumière. Un noctambule égaré, une buze rôdant au loin, un vidœil entr’aperçu – et la panique lui serre les tripes, lui ramollit les jambes. Pourtant il se contient, fait bonne figure : il veut paraître fort devant Faërie. Il arrive même à échanger des plaisanteries avec Moovoo.

Ils parviennent sans encombre devant l’immeuble Charme Parme, sis au milieu d’un ensemble de petites tours roses en arc de cercle autour d’un jardin. Par chance cette résidence est loin de son quartier : Dan ne risque pas d’y faire une rencontre inopportune.

La fausse pass-carte fait merveille : elle leur ouvre la porte d’entrée, et trouve en cinq secondes le code du premier appart visé. Moovoo laisse Dan et Faërie s’en occuper, et s’octroie à lui seul un second appart.

La chambre est occupée par deux femmes d’âge moyen, branchées sur le même rêve de *wild romance*. Dan craint de ne pouvoir s’endormir tant il est tendu – mais les ondes lénifiantes émises par la plaquette ont vite raison de ses nerfs.

Ils se réveillent enlacés au pied du lit dans lequel les deux femmes se sont aussi enlacées dans leur sommeil. Dan veut embrasser Faërie – elle se dégage vivement, tel un oiseau.

— Jamais pendant le travail, lui chuchote-t-elle.

Ils sortent dans le couloir, plaquettes en main – au moment où Moovoo se dirige vers un troisième appart, et s’apprête à lui faire gober sa fausse pass-carte.

— Non !

Dan s’élance, arrache la carte des mains de Moovoo.

— Hé quoi ? se rebiffe le nain.

— Candyman a dit : pas plus de trois utilisations.

— Et alors ? On a fait que deux apparts !

— Et la porte d’entrée ? Tu l’oublies ?

— Mais t’as raison, réalise Moovoo. J’allais faire une grosse connerie !

— Dan apprend vite, remarque Faërie.

Pour l’amour de Faërie, pense Tiger – si fort que la jeune fille croit bon d’ajouter :

— Il est très motivé...

CHAPITRE VIII

INCITATION AU PÉCHÉ

Cette matinée au siège du SRF n'a pas démarré comme les autres jours : pas d'irruption tauromachique de Rob R. Rozzer à 8 h précises, pas de « Alors, quoi de neuf », pas de victime désignée. 8 h 30, 9 h... Toujours pas de Rozzer, ce qui a suscité des commentaires pleins d'espoir : « Il doit être malade », « Il a fini par se faire muter », « Un gars courageux l'a descendu », etc.

Le chef du SRF s'est pointé vers 10 heures, accompagné d'un grand type maigre et basané, portant moustache et combi blanche de laborantin. Il a aussitôt convoqué son équipe dans la salle de réunion du 20^e étage, toutes affaires cessantes. Il attend maintenant que tout le monde s'installe, déballe ses affaires, interrompe ses murmures. Quand un silence inquiet plane sur l'assemblée, il commence :

— Bon, les gars, ça peut plus durer. On a encore eu un raid des Voleurs de Rêves cette nuit. Vous le savez, je présume. Sonadora nous menace directement, Sweet Dreams et Dreamscape s'unissent pour déposer une motion d'enquête auprès de JASMIN. Ce qui signifie à terme la refonte complète du SRF dans cette cité, donc de gros ennuis pour nous tous. Si nous n'obtenons pas des résultats dans la semaine – je dis bien dans la *semaine* – nous pourrions dire adieu à nos petites vies peinardes. C'est clair ? (Tout le monde acquiesce. Certains notent furieusement, d'autres écoutent bouche bée.) Bon. Heureusement que je suis pas resté comme vous à me tourner les pouces. J'ai cherché des solutions, et j'en ai trouvé. (Il fait signe à l'homme en blanc de s'avancer sur l'estrade.) Je vous présente Fakir Aboukian, le patron de FABLAB. Peut-être certains d'entre vous ne connaissent-ils pas FABLAB ? (Quelques timides signes de dénégation.) Pour les ignares, je précise que FABLAB est le labo qui fabrique entre autres les supports bioniques hyperconducteurs...

— *Supraconducteurs*, corrige Aboukian.

— ... *Supraconducteurs*, qui servent de base aux plaquettes de rêves. En étudiant la manière dont procèdent les Voleurs de Rêves, Fakir et moi, nous avons mis au point un procédé permettant de les prendre à leur propre piège. Expliquez-leur en deux mots, Fakir.

Fakir Aboukian se racle la gorge, promène un regard satisfait sur

l'assemblée attentive, puis attaque :

— Eh bien, comme vous le savez tous, les supports bioniques supraconducteurs des plaquettes de rêves sont préchargés électrochimiquement de composés aminés destinés, petit a, à accélérer l'apparition des phases 3 et 4 du sommeil lent par stimulation du rythme delta et inhibition du complexe K, petit b, à favoriser la prédominance rapide du sommeil paradoxal par induction contrôlée de nanopeptides DSIP. Or j'ai pensé qu'il suffirait de modifier la forme d'onde impulsivée en amorce sur le support bionique de la plaquette pour qu'elle induise, associée à des inhibiteurs de la noradrénaline et de l'acétylcholine, une suractivité du raphe dorsalis qui permettrait...

L'exposé dure une demi-heure. Tout le monde écoute religieusement, mais personne ne comprend rien. À la fin, Aboukian est poliment applaudi, et Rob R. Rozzer reprend la parole :

— Pour résumer les propos du professeur, il s'agirait ni plus ni moins d'hypnotiser les Voleurs de Rêves avec des plaquettes spéciales pour qu'ils soient coincés comme des rats ! Ainsi on n'aurait plus qu'à les cueillir. Mais le piège doit être bien préparé pour qu'ils ne se doutent de rien. Voici le plan que j'ai conçu : nous devons investir quatre ou cinq apparts déterminés, placer dedans des volontaires (à ce mot un frémissement parcourt l'assistance) munis de ces plaquettes piégées, et « égarer » les cartes de ces apparts à proximité de la Bordure. À mon avis il ne se passera pas une semaine avant que nos poissons mordent à l'hameçon. Des questions ?

— Si les cartes sont trouvées par quelqu'un d'autre ?

— Procédure habituelle : avertissement au propriétaire, destruction du code, création d'une nouvelle carte qui sera aussi égarée.

— Et pour SkyWalker ? Ce système ne marchera pas avec lui : il casse tout.

— Très bonne question, Asparagus. J'ai aussi pensé à SkyWalker. Avec le PDG d'Évasion – la seule boîte qui nous tire pas dessus en ce moment – on a mis au point un système de traceur déclenché par onde de choc. Évasion en équipe toutes ses plaquettes depuis hier. Comme c'est une petite boîte qui n'a pas beaucoup de clientèle, on a assez peu de risques qu'un traceur se déclenche accidentellement, à la suite d'une chute ou ce genre de trucs.

— Le problème, argumente Asparagus, c'est qu'il n'y a pas beaucoup de plaquettes Évasion dans les distributeurs. Et celles qui s'y trouvent sont plutôt dans le rayon guimauve. Or SkyWalker prend surtout de l'aventure ou du porno.

— J'y ai pensé aussi. J'ai reçu l'autorisation de JASMIN de pirater le prog de distribution de Sonadora. Il y aura des plaquettes Évasion

dans les rayons porno des distributeurs. Vous laissez pas avoir ! (Rires.) Tu m'as l'air intelligent, Aspargus. Tu feras un bon volontaire. Il y en a d'autres ? (Regards dérobés. Un seul doigt se lève : celui de Vouch, le « petit ami » d'Aspargus.) Bien. Toi, toi et toi, vous accompagnerez Vouch et Aspargus dans cette mission. Pas d'autres questions, je présume ?

*
* *

À midi, Rob R. Rozzer ne grignote pas, contrairement à son habitude, un sandwich au surimi protéiné dans son bureau, mais va en ville, dans un rade chic à l'enseigne *Au Doux Magot*. Il y retrouve Malt Orage, un jeune minet vaguement au service de Sonadora, sans activité bien définie. Malt est très surpris de le rencontrer :

— Monsieur Rozzer ! C'est rare de vous voir dans un endroit pareil.
— Suffit d'en avoir les moyens. Je peux m'asseoir ?
— Euh, pas trop longtemps. J'attends quelqu'un.
— Strawberry Field, je présume.
— Comment vous savez ? (Rire désabusé.) C'est vrai, les flics savent toujours tout.

— Hélas non, pas tout. Parfois ils ont besoin de se renseigner.
— Si vous comptez sur moi, vous perdez votre temps, Rozzer.
— Toi aussi, Malt. Car Strawberry Field ne viendra pas.
— Elle ne viendra pas ?
— Non. Pour la simple raison qu'elle ne t'a jamais donné rendez-vous ici.

— Je trouvais ça curieux aussi. Dans l'état où elle était...
— Dans l'état où *tu* l'as mise ! s'emporte Rozzer.
— Hé, calmez-vous ! Vous m'accusez sans preuve. En plus vous avez manigancé un faux rendez-vous. C'est ça, hein ? Vous avez reproduit la voix et l'image de Strawberry sur mon répondeur. C'est illégal, ça, Rozzer. Vous avez fait une connerie. Ce sera su.

— Je n'ai rien reproduit du tout. C'est bien Strawberry qui t'a appelé... sur ma demande.

— Sur *votre* demande ! Qu'est-ce que vous lui avez fait ?
— Qu'est-ce que *tu* lui as fait ?
— Moi ? Rien. Elle a eu une dépression nerveuse. Normal : elle travaille trop. Je le lui ai toujours dit.

— Te fous pas de ma gueule ! Elle m'a tout raconté : la séance de rêve noir avec toi et Luc Duncan ; le rêve que vous avez partagé ; comment tu l'as laissée tomber en plein milieu, en pleine folie.

— C'est Luc qui m'a débranché !

— Je m'en fous. T'as bousillé cette fille par tes conneries. À chaque fois qu'elle ferme les yeux, elle revoit ce cauchemar. Peut-être qu'elle ne pourra plus jamais créer de rêve. Tu as détruit sa carrière.

Passe un serveur (le *Doux Magot* est l'un des trois rades de luxe de la ville à employer des serveurs humains) qui s'enquiert des consommations. Rozzer louche sur la carte. Les prix le font tiquer. Il se décide quand même pour un whisky, qui lui coûte une bonne heure de salaire. Malt choisit un cocktail dénommé « Incitation au péché » dont Rob ne veut pas savoir le prix. Le serveur s'éloigne. Malt attaque :

— Vous n'avez aucune preuve, Rozzer. Vous bluffez pour m'intimider. Je doute même que Strawberry soit venue vous voir.

— Elle n'est pas venue. C'est moi qui suis allé chez elle, à la demande de Dreamscape. Il n'y a pas que des pourris dans ce milieu !

— De toute façon, vous ne pouvez rien contre moi. Vous ne pouvez pas m'arrêter pour une brouille pareille et, même si vous le faites, Sonadora me fera relâcher aussitôt. J'ai cru comprendre qu'ils n'étaient pas en très bons termes avec vous...

— C'est là où tu te plantes. Sonadora entretient d'excellents rapports avec le SRF. S'ils t'ont laissé croire autre chose, c'est uniquement pour des raisons tactiques. Pour démasquer les petits merdeux dans ton genre. Tu es grillé, Malt. Le grand chef ne veut plus de toi, après ce que t'as fait à Strawberry.

Malt pâlit, mais conserve son aplomb :

— Vous bluffez encore ! Karl-Heinz n'a rien à foutre de Strawberry. Elle est à Dreamscape.

— Tu veux vérifier ? (Rozzer sort un minicom de sa poche, le tend au jeune homme.) Vas-y. Appelle-le, ton chéri.

Le serveur arrive avec les boissons, jette un œil courroucé sur le minicom de Rozzer.

— Les communications à partir d'appareils privés sont interdites ici, monsieur. Vous devez passer par la réception.

Rob range son minicom. Malt rougit en le voyant tendre sa crédicarte au serveur.

— J'avais de quoi payer ! s'offusque-t-il.

— Garde ton crédit, t'en auras besoin pour ton procès.

Rozzer récupère sa crédicarte. Le serveur s'éclipse.

— Vous m'arrêtez ?

— Ça dépend de toi. De ce que tu vas me dire.

— J'ai rien à vous dire.

— Si : le nom de ton fournisseur.

— Vous plaisantez !

— Je te répète que t'es grillé. Il te reste plus que la liberté. Tu voudrais pas la perdre aussi ? Je suis sûr que si je fouille un peu, je trouverai de quoi t'envoyer sur Mars.

— Je vous crois pas.

— Va téléphoner. Tu verras bien.

Malt jauge Rozzer du regard, puis se lève et va à la réception. Rozzer s'assure qu'aucun serveur n'est en vue, ressort son minicom, le colle contre son oreille en le masquant de la main. Dedans, il entend très clairement l'appel de Malt à Sonadora :

« Standartronic de Sonadora. Bonjour monsieur. Qui désirez-vous joindre ? M. Webstershire, le directeur. De la part de qui ? Malt Orage. Un instant. (...) M. Webstershire est absent pour déjeuner, monsieur. Désirez-vous laisser un message ? Non, je rappellerai. Merci... Attendez ! Passez-moi Bak Jak. Un instant. (...) Ah, c'est toi, Malt. Je t'avais dit de jamais m'appeler au bureau ! Qu'est-ce que tu veux ? C'est vrai que je suis grillé à Sonadora ? Grillé ? Comment ça ? Le patron ne voudrait plus de moi, paraît-il. Après ce qui s'est passé avec Strawberry. C'est moche, c'est sûr. Si j'avais su que c'était pour elle, jamais je t'aurais filé cette plaquette. Mais qui t'a dit ça au fait ? Un connard de flic, qu'a essayé de me bluffer. Rozzer ? Ouais. Quand ? Là, à l'instant. Il est avec toi ? On est au Doux Magot. Mais t'inquiète pas, j'appelle d'une cabine. Il m'entend pas. Pauvre con ! »

Et ça raccroche. Un sourire élargit la face de bouledogue de Rozzer : il a eu l'information qu'il voulait.

Il finit son whisky, attend quelques instants, puis se lève : Malt a dû s'enfuir. Il n'a même pas touché au machin bleu-vert gazeux qu'on lui a servi. « Incitation au péché »... Comme s'il en avait besoin.

*

* *

Rozzer flâne un peu en ville : il fait clair et chaud, le bouclier climatique laisse passer un parfum d'été – ou vient-il des gens, qui retrouvent sourires et couleurs ? Un léger relâchement, une tendance à l'errance, une envie de verdure et d'ouverture... Rob est content de lui : la journée a bien commencé, son enquête avance, sa stratégie contre les Voleurs de Rêves se met en place... Bak Jak, réfléchit-il. Le directeur du marketing de Sonadora en personne. Trafiquant de rêves noirs ! Reste à trouver le moyen de le coincer. Ça ne va pas arranger ses relations avec Sonadora, mais tant pis. La justice est la justice. Il a JASMIN avec lui, et personne ne peut rien contre JASMIN, pour la bonne raison que ce réseau n'est pas humain : ce sont les psychords, et eux seuls, qui prennent les décisions finales. Quoi qu'en pensent Ferrount F. Frémis et consorts, qui prétendent être maîtres du réseau.

En vérité ils n'en sont que les techniciens, les exécutants, les serveurs. Rozzer, lui, est maître du SRF, du moins dans cette ville. Il n'a de compte à rendre qu'à JASMIN, qui n'est pas son maître mais son auxiliaire. Il a encore le pouvoir de décider.

C'est empli de cette joyeuse suffisance qu'il rejoint le siège du SRF. Il entre comme un taureau dans l'arène et ne peut s'empêcher de lancer son « Salut, les gars ! Quoi de neuf ? »

— Vous êtes attendu, monsieur, répond Aspargus.

— Par qui ?

— Webstershire.

La bonne humeur de Rozzer s'effondre comme un château de sable sous l'assaut d'une vague. Il pousse la porte de son bureau. Le fauteuil réservé aux invités se tourne vers lui et Webstershire le dévisage. Il ne sourit pas, n'a pas l'air affable. Ne se lève pas pour le saluer.

— Je vous attends depuis dix minutes, Rozzer. Je vous croyais plus ponctuel.

— J'avais à faire en ville. Vous auriez dû prendre rendez-vous... Je vous offre quelque chose ? (Il claque des doigts vers son bar, qui s'approche en chuintant sur le sol plastique.)

— Non, merci, je n'ai pas de temps à perdre. Je vais être très bref, Rozzer : laissez tomber.

Calmement, sans trembler, Rob programme sur son bar un triple whisky sec. Synthétique mais efficace. Il demande d'un ton neutre :

— Laisser tomber quoi ?

— Ne faites pas le malin. Vous n'en avez ni la trempe ni le pouvoir. Vous serez écrasé comme une punaise, et personne ne pourra vous sauver, pas même JASMIN. Contentez-vous de pourchasser les Voleurs de Rêves. Vous êtes payé pour ça et d'ailleurs nous attendons des résultats.

— Vous en aurez, des résultats, monsieur Webstershire. Permettez-moi tout de même une question : pourquoi ? Pourquoi faites-vous ça ?

Karl-Heinz Webstershire se lève, toise Rozzer de toute sa hauteur :

— Les réseaux ont leurs raisons que la raison ignore.

— Je ne comprends pas.

— C'est inutile. Suivez mon conseil, c'est tout. (Il se dirige vers la porte.) Au revoir, monsieur Rozzer. J'espère que nous nous reverrons... sous un jour meilleur.

Rozzer fixe un moment la porte close, puis s'aperçoit qu'il n'a pas touché à son whisky. Il l'avale cul sec, et s'en sert aussitôt un second.

CHAPITRE IX

LES SPIRES NOIRES DE L'INCONSCIENCE

Les Voleurs de Rêves courent dans la nuit silencieuse, ombres parmi les ombres, souffles dans les courants d'air, éclairs pâles sous les luphores paresseux. Ils choisissent leur territoire... Le choisissent-ils vraiment ?

Pour SkyWalker, cela ne fait aucun doute : tout distributeur accessible est bon à piller. Pour Catte et Flaï, c'est du pur hasard : ils trouvent toujours un négligent qui laisse sa fenêtre ouverte – surtout à cette époque de l'année. Pour Dan, Moovoo et Faërie, un heureux concours de circonstances a désigné leur cible de cette nuit : la Résidence Jolie Folie, en Quartier Rouge, non loin de la Bordure.

Il y a deux jours, un pillard a apporté à Candyman deux appart-cartes, trouvées par terre dans une rue de la Bordure. Candyman a soupçonné le pillard d'avoir détroussé leurs possesseurs, mais selon la coutume, il s'est abstenu de poser des questions. Il a confié les cartes à Bug qui les a soumises à son décodeur : elles proviennent toutes deux de la Résidence Jolie Folie, appartiennent l'une à un couple masculin et l'autre à un homme seul, ont récemment été mises en circulation. Prudent, Candyman a demandé à Bug de vérifier leur authenticité auprès de CIEL, à partir de son modem artisanal. Sans se faire prier, CIEL a informé que les possesseurs de ces cartes ont emménagé depuis une semaine, venant d'une autre ville. Aucune déclaration de perte ou de vol n'a été enregistrée. L'aubaine ! Deux cartes valables, à utiliser telles quelles... dans des apparts probablement vides, si les soupçons de Candyman sont fondés.

SkyWalker n'a confiance en aucun système psychotronique : ils représentent l'ennemi, l'adversaire de sa guerre. Toute guerre est violente et mortelle : aussi SkyWalker use de violence et risque sa vie. Jusqu'à présent il a été rapide et rusé, il a réussi à passer à travers les mailles du filet. Il ne croit pas pour autant à sa chance ou à sa force : il sait qu'un jour il commettra une erreur, tombera dans un piège. Sachant cela, il redouble de vigilance – comme si c'était son premier vol, ou son dernier.

Selon sa tactique éprouvée, SkyWalker se poste dans l'ombre des arbres, face à l'entrée de la tour Désir des Sires, sise à l'orée du square

Dense en Quartier Vert. Immobile et froid comme un roc, il attend le passage de la buze. Puis tel un aigle, il fond sur sa proie – éclate la porte d'entrée à coups de bolas, défonce le distributeur de plaquettes, et sous les hurlements discordants des sirènes, fourre dans son sac le contenu des rayons « aventure », « policier », « érotique » – attentif aux bruits de l'immeuble, aux mouvements dans la nuit, au temps qui file – attentif à tout sauf à ce qu'il prend : perdues dans le nombre, deux plaquettes Évasion...

Alors qu'il jaillit de l'immeuble affolé, Skywalker aperçoit une masse qui bouge dans l'obscurité confuse du square. Un projecteur se braque sur lui, une voix amplifiée crie *HALTE !* Skywalker plonge dans les buissons, roule au milieu des fleurs, se relève et court en zigzags entre les massifs. Le projecteur le talonne – son effet paralysant commence à se faire sentir : Skywalker ralentit sa course. Il a beau bander ses muscles, blinder sa volonté – en vain. Ses membres deviennent de plomb sous la lumière blafarde. Il entend le glisseur du SRF qui s'approche, soulevant des gerbes de feuilles et de fleurs. Chaque pas lui coûte, ses paupières se ferment, ses oreilles bourdonnent. La lumière implacable le pousse vers le sol. Il tombe à genoux. La fin ?

Il reconnaît la pente herbue au-delà des fourrés, les deux grands arbres en bas, encadrant un vide noir. En un suprême effort, il rampe jusqu'au bord de la pente – et se laisse rouler, à demi inconscient.

Le glisseur le suit, sûr de sa victoire. Skywalker roule entre les arbres, disparaît dans un épais buisson. À bord du glisseur, les agents du SRF fouillent le massif avec le projecteur : pas de corps visible.

— Il est tombé dans un fossé, suppose l'un d'eux. Je vais voir.

Il saute de l'appareil, muni d'une torche et d'un paralyseur individuel, s'enfonce dans le buisson – dans ce noir impénétrable. Les autres attendent.

— Alors ? (...) Max ! Qu'est-ce qui se passe ? (Pas de réponse.) Hé ! Max, tu m'entends ?... Réponds, Max !

Inquiets, les agents se concertent : Skywalker a-t-il résisté ? A-t-il tué Max ? Ils troquent les paralyseurs contre des lasers, descendent du glisseur et se déploient autour du bosquet, prudents, nerveux, armes braquées. L'un d'eux, plus téméraire, pénètre dans le massif... Cri bref – de pure panique. Tous se rassemblent, arrosent la zone d'un tir concentré. Le buisson est carbonisé, des arbustes prennent feu – mais derrière ne s'étend qu'un grand vide noir : pas de corps, pas de traces. Consternation, indécision.

Le chef du commando doit montrer l'exemple. Sa torche puissante éclaire chaque centimètre carré de terre calcinée par les lasers, et ne révèle aucun piège. À pas circonspects, il s'avance sur le terrain... se

retrouve en enfer.

Pluie de feu, de cendres et de pierres. Tonnerre de la terre éventrée. Un volcan proche gronde et vomit des torrents de lave, projette des roches incandescentes, tousse des montagnes de fumées, qui étouffent le ciel. Le sol tremble, l'air est opaque, sulfureux, irrespirable. L'agent dément hurle et court en tous sens, fourmi dérisoire prise dans un incendie. Ses cris ne parviennent pas à ses oreilles et la panique l'égare dans le mirage.

Les agents survivants préfèrent ne pas creuser ce mystère, et se replient en désordre vers le glisseur. Ils croisent alors une buze cliquetante et bourdonnante, dont clignote le voyant rouge de traque. Sans hésiter, la buze traverse la zone grillée, franchit les arbustes enflammés, exécute un virage à angle droit et poursuit sa route, tournant et virant sous les frondaisons du square.

Une buze n'est pas abusée par les mirages. Malgré tout, aucun agent ne désire la suivre.

*
* *

Catte et Flaï ont décidé d'aller avec Moovoo, Dan et Faërie jeter un œil à cette Résidence Jolie Folie. Si deux habitants de cet immeuble se sont fait voler leurs cartes, d'autres auront peut-être oublié de fermer leur fenêtre ?

Au cours du trajet, Moovoo tente vainement de les convaincre de passer par la porte : c'est tellement plus facile, avec une carte. Mais Catte se méfie des cartes : c'est jouer avec le feu, d'après elle. Flaï oppose un argument plus symbolique : jadis, pour chasser la gazelle en savane, ses ancêtres n'avaient que leurs sagaies, leur patience et leur adresse de guerriers. En utilisant les mêmes armes (le testeur d'alarme remplaçant la sagaie), Flaï a le sentiment de renouer avec l'esprit des ancêtres, de retrouver l'art de la chasse.

Arrivés devant la Résidence Jolie Folie – un bloc de sirex sans floriture, qui ne mérite pas du tout son nom, coincé entre un polymag Ecodis et un entrepôt TranX – Catte et Flaï repèrent *deux* fenêtres ouvertes, aux 16^e et 21^e étages. Belle nuit de rêves en perspective, se réjouissent-ils en lançant leurs grappins-ventouses à l'assaut de la façade. En bas, Moovoo, Dan et Faërie introduisent leur carte dans l'intercode de l'entrée qui s'efface devant eux...

Malgré la rectitude de la façade qui offre peu de prises, Catte et Flaï parviennent sans encombre au 16^e étage. De là, un seul jet de grappin-ventouse leur suffira pour atteindre la fenêtre du 21^e, située une quinzaine de mètres plus à gauche.

Les pieds calés sur le rebord de la fenêtre, suspendu d'une main à son filin à cinquante mètres du sol, Flaï introduit son testeur d'alarme dans l'entrebâillement : pas d'alarme. C'est presque trop facile.

Ils ouvrent la fenêtre, pénètrent dans la pièce : elle est pratiquement vide – comme le reste de l'appart. Son occupant a dû emménager récemment ou n'a pas beaucoup de moyens. Il dort sur un matelas posé à même le sol, près de la rêveuse encastrée dans le mur – un modèle standard, à une seule sortie. Dépîtés, Catte et Flaï : ils ne pourront pas rêver ensemble.

— Tant pis, murmure Catte. Je vais monter au 21^e. Fais un bon rêve, mon chéri.

Elle s'éclipse comme une ombre. Flaï s'approche du dormeur : un homme jeune, banal, luisant de sueur. Ses yeux bougent sous ses paupières et des contractions plissent ses traits comme s'il rêvait. Mais la rêveuse indique que le rêve est terminé. Bizarre... Peut-être poursuit-il l'histoire pour lui-même. Ça arrive parfois...

Flaï touche RESET, et cherche le drain sur la couche en bataille : l'homme s'est débranché dans son sommeil. Il le trouve, se connecte, touche START, s'allonge.

Les ondes d'amorce sont anormales. Un éclair de danger traverse le cerveau de Flaï. Il veut se redresser, se déconnecter – trop tard : les spires hypnotiques l'emportent irrésistiblement dans un néant sans forme et sans rêve.

Le « dormeur » ouvre les yeux, sourit en voyant Flaï étendu raide à côté de lui. Il le tâte du bout des doigts, puis le secoue : aucune réaction. Du bon boulot, apprécie l'agent du SRF.

Il s'assoit sur son matelas, de sous lequel il sort un minicom, et envoie le signal.

De son côté, Catte trouve au 21^e étage un décor assez semblable au 16^e : dénuement d'ascète, ameublement minimum. Un autre homme allongé sur un matelas par terre, devant la rêveuse tout aussi standard. Ma parole, se dit-elle, c'est le frère de l'autre !

Son drain est débranché : elle le découvre en vrac sous la couette. Elle remet le rêve à zéro, enfiche le drain, s'allonge et touche START.

Les spires insidieuses l'entraînent avant même qu'elle ne s'aperçoive du piège.

Comme au 16^e, l'homme se « réveille » aussitôt pour constater l'efficacité de la fausse plaquette. Il se penche sur Catte, admire son corps fin et ses traits juvéniles, commence à la palper, la caresser. Elle reste inerte. Et si je la baisais ? se purlèche-t-il.

Il n'en aura pas le loisir : tandis qu'il cherche son minicom pour envoyer le signal – les choses soudain tournent mal.

D'après les renseignements obtenus par Bug, les cartes ouvrent les apparts de Stu Batsu, au 10^e étage, et de Tom Asparagus et Loony Vouch, au 21^e. Moovoo s'octroie le solitaire, Dan et Faërie le couple homo. Dans l'ascenseur, ils se souhaitent bonne chance et bon rêve. Moovoo semble un peu crispé. Faërie le remarque :

— Moovoo ? Tout va bien ?

— Le mieux possible – hélas...

En sortant au 10^e étage, le nain leur sourit – mais son regard est pathétique.

— Moovoo n'était pas à l'aise, s'inquiète Dan. Tu crois qu'il y a un danger ?

Faërie secoue la tête :

— C'est autre chose... Tu sais, il est amoureux de moi. Il me voit avec toi, il sent qu'on s'entend bien et ça le rend triste. Il sait qu'il n'a aucune chance, mais il est triste. (Elle lève vers lui ses yeux pers.) C'est bizarre l'amour, tu ne trouves pas ?

— Parfois, oui... Faërie, tu te souviens de la nuit où on a rêvé ensemble chez Candyman ? (Elle acquiesce.) J'aimerais savoir... Est-ce qu'on a vraiment fait l'amour cette nuit-là ? Je veux dire...

Faërie éclate de rire :

— Tu ne sais pas ?

— Eh bien, en fait...

L'ascenseur s'arrête, ses portes s'ouvrent. Faërie pose un doigt sur les lèvres de Dan.

— Plus un mot, chuchote-t-elle. Place au rêve.

Ils arrivent devant la porte de Tom Asparagus et Loony Vouch, que la carte leur ouvre sans problème. Dan cherche la lumière – Faërie l'arrête :

— Ils sont là !

— Je croyais qu'ils avaient été trucidés en Bordure ? chuchote Dan.

— C'est Candyman qui le croyait. Il peut se tromper.

Le couple est enlacé, nu, sur un matelas posé à même le sol, dans une chambre qui comporte deux chaises et une table pour tout mobilier. Sans doute épuisés par leurs ébats, ils ont oublié de brancher leurs drains et se sont endormis d'eux-mêmes. Pas de rêve pour vous cette nuit, les mignons, anticipe Dan. Il étudie la rêveuse : un modèle à double sortie ; une seule plaquette à voler, mais Dan et Faërie vont rêver ensemble – ce qui l'enchant.

Ils tirent les drains, se branchent et s'allongent côte à côte. Dan

résiste à l'envie d'embrasser Faërie – et touche START.

Tout de suite Moovoo sent l'anomalie. Non, pas ça, comprend-il. Pas à moi !

Si Moovoo a le don d'hypnotiser, il sait aussi résister à L'hypnose. S'arc-boutant contre les spires qui l'attirent vers le néant, il se lance une puissante autosuggestion : *arrache le drain – arrache le drain – arrache le drain – arrache le drain...* Les yeux fixes et grands ouverts, ses pensées se diluent – mais sa main se porte à son oreille, palpe autour, saisit le drain et tire – puis retombe, inerte.

Les spires pernicieuses s'estompent dans l'esprit de Moovoo, déjà descendu bien bas. Il soupire, cligne des yeux – distingue la figure de Stu Batsu, surimprimée sur les derniers cercles noirs. Se rappeler ce nom ramène Moovoo à la réalité – il saisit entre ses mains courtes et fortes la tronche stupéfaite de Stu Batsu.

— À ton tour, mon garçon. Regarde-moi bien...

En quelques secondes l'agent du SRF est réduit à l'état de pantin.

— Donne-moi ton paralyseur, murmure Moovoo d'un ton persuasif.

Avec des gestes d'automate, Stu sort l'arme de sous l'oreiller, la tend à Moovoo.

— Réponds à cette question : est-ce le même piège pour les autres ?

L'agent acquiesce de la tête. *Faërie !* crie Moovoo en lui-même.

— Dors jusqu'au jour, ordonne-t-il.

Pour plus de sûreté, il appuie son ordre d'une décharge de paralyseur : Stu tombe sur son matelas comme un robot court-circuité.

Moovoo sort en courant de l'appart, fonce vers les ascenseurs, trépigne en les attendant – ces putains de machines n'arrivent pas, et Faërie est en danger !

Entre les spires noires de l'inconscience, Dan voit palpiter une forme, une vaste forme blanche qui s'étire et se déploie, et peu à peu écarte les spires... Dan l'aperçoit mais ne peut la nommer ni même s'interroger – car il ne pense pas, n'a plus de conscience. La forme s'approche lentement, remonte des sombres profondeurs où Dan s'enfonce... C'est un grand oiseau blanc qui bat des ailes avec peine et lourdeur. « Oiseau », pense Dan. Sa chute ralentit. Les cercles noirs s'évasent. Le vol de l'oiseau est acharné, comme s'il luttait contre un fort vent contraire. Dan entend son cri : « Deboudan – deboudan – deboudan... » Les spires s'estompent et la chute cesse. Tout près, l'oiseau crie encore ; Dan comprend son appel – c'est à lui qu'il s'adresse : DEBOUT, DAN ! Dan. C'est moi, Dan. L'oiseau se jette sur Dan – qui le reconnaît : il a le visage de Pollux. L'oiseau-Pollux le frôle, arrache son oreille gauche – non : *quelque chose* derrière son

oreille gauche – une vive douleur dans le crâne – les spires s’effacent – Dan ouvre les yeux.

Son drain est débranché. À ses côtés, Faërie est raide comme un piquet. Sur le lit, les deux homos discutent à mi-voix :

— Ils doivent avoir leur compte maintenant... On envoie le signal ?

— Attends, je vais vérifier.

L’homme se penche sur Dan qui feint une immobilité de statue – a toutes les peines du monde à s’empêcher de trembler.

— Tu peux envoyer le signal : ils sont dans le coltard.

Dan redresse très légèrement la tête. Le type lui tourne le dos : c’est le moment où jamais.

D’un seul mouvement, il se ramasse et bondit sur l’homme qui émet un hoquet de surprise. En cet instant crucial, les techniques d’autodéfense apprises à l’école lui reviennent en mémoire : il cabre le type d’un coup de genou dans les reins, enterre son cou dans le pli du coude, lui retourne un bras derrière le dos – pousse : le bras craque, le type hurle. Passée la stupeur, l’autre a empoigné son paralyseur mais n’ose tirer : son ami fait bouclier. Dan pousse violemment l’homme hurlant sur son complice, attrape une chaise et la brise de toutes ses forces sur les corps emmêlés – puis se rue hors de l’appart.

Enfin l’ascenseur arrive. Moovoo s’y précipite, touche 21, tourne en rond tandis que l’appareil l’entraîne trop lentement vers le haut... et s’arrête au 16^e. Oh non ! s’énervait-il. Entre un type jeune et banal, excité, tenant un minicom noir du SRF. Moovoo s’appuie contre la paroi, cachant son paralyseur derrière son dos. Le type l’observe avec suspicion. Moovoo prend les devants :

— Vous êtes du SRF ? Qu’est-ce qui se passe ?

— Vous habitez ici ? (Moovoo opine d’un signe de tête.) Alors rentrez chez vous et n’en sortez pas : il risque d’y avoir du grabuge.

— Mais que se passe-t-il ? répète le nain, l’air sincèrement inquiet.

— On est en train d’arrêter des Voleurs de Rêves.

— Sans blague !

L’ascenseur s’arrête au 21^e. Adossé à la paroi du fond, Moovoo attend que l’agent sorte.

— Bonne chance ! lui crie-t-il.

— Merci ! se retourne l’agent – qui s’écroule, atteint à bout portant par le paralyseur. Moovoo l’enjambe pour sortir – recule d’un sursaut.

Dan court dans le couloir, pris entre deux feux : derrière lui un agent blessé le vise de son paralyseur ; devant lui un autre sort d’un appart, minicom à la main. Moovoo abat le plus proche. Dan l’aperçoit, accélère. Moovoo le couvre en arrosant l’autre agent qui se

cache derrière la porte et tire sur Dan – trop tard : Tiger s’est jeté dans l’ascenseur.

Tandis que ses portes se referment, le second ascenseur arrive et dégorge un flot d’agents du SRF – qui ne peuvent que constater les dégâts et assister, sur les témoins lumineux, à la montée des deux fuyards vers le dernier étage.

— Ils vont tenter de s’enfuir par les toits, je présume, annonce Rob R. Rozzer qui dirige l’opération. Toi, toi et toi, occupez-vous des blessés et des prisonniers. Faites boucler le quartier. Vous autres, suivez-moi !

Quatre agents s’engouffrent à nouveau dans l’ascenseur qui monte doucement à la poursuite du premier.

Arrivés au 35^e et dernier étage, Dan trouve la manette de commande de la trappe-échelle du toit, qu’il abaisse en brisant les scellés – et déclenche du même coup une alarme qui hulule dans les couloirs. Dan grimpe lestement l’échelle, Moovoo avec plus de mal. Dan l’aide à se hisser. Ils courent sur le toit, entre les tuyaux de chauffage, les cheminées d’aération, les cabines techniques des ascenseurs, en quête d’une issue – pas d’issue.

Le toit de l’entrepôt de TranX s’étale au moins vingt-cinq mètres plus bas, celui du polymag est séparé du leur par un vide d’une dizaine de mètres.

— Et maintenant ? halète Moovoo.

Dan se mord les lèvres. Il croyait avoir eu une bonne idée : aucune buze ne peut les poursuivre ici. Il s’imaginait que les toits des immeubles voisins étaient plus accessibles – mais il n’y a pas prêté grande attention... Le rayon pâle d’un paralyseur brise son désarroi. Tous deux se plaquent derrière une cheminée d’aération. Moovoo riposte : l’agent qui se pointait hors de la trappe retombe, inerte, dans son trou. Un second le remplace, arrose copieusement la cheminée. Moovoo tire au jugé, manque sa cible.

— On ne va pas durer longtemps comme ça, prévient-il Dan. Mon arme est presque vide, et ils sont tout un bataillon là-dedans.

Dan ne l’écoute pas : il a perçu un mouvement dans son dos. Il pivote, la peur au ventre.

Pollux s’avance vers lui : diaphane dans ses habits blancs, tel un fantôme – Dan croit apercevoir les lumières de la ville à travers son corps.

— Viens – viens vite, appelle Pollux qui tend la main.

Dan se tourne vers Moovoo qui échange des rayons avec les agents du SRF massés dans la trappe. L’un d’eux réussit à se dégager, court s’abriter derrière un local technique, afin de les prendre à revers. Dan

attire son attention :

— Regarde, Moovoo – voilà Pollux, il nous appelle.

Moovoo jette un regard étonné derrière lui – encore plus étonné sur Tiger :

— Tu délirés, mon vieux. Planque-toi, y en a un là-bas !

Un rayon traverse Pollux qui n'y prend pas garde et réitère son appel : « Viens vite... viens vite... » Il tend la main. Dan la saisit : elle est glacée. Pollux l'entraîne vers le bord du toit.

— Viens – viens !

— Dan ! Qu'est-ce tu fais ? Tu es fou !

Tiger est incapable de résister. Sa raison, sa volonté sont abolies... Il vacille au bord du vide, les tripes nouées par une terreur intense, animale. Des silhouettes minuscules s'agitent cent mètres plus bas. Il hésite...

— Viens, susurre Pollux. Saute dans le mirage.

— Daaan ! hurle Moovoo qui se précipite.

Un rayon paralysant l'atteint – il culbute et roule sur le gravier. Un autre rayon bourdonne aux oreilles de Dan. La peur explose en lui, brûlante comme une lave – la main de glace le tire – il saute.

CHAPITRE X

DU PIPI DE CHAT

Avachi sur son bureau, sa grosse tête pas rasée dans les mains, Rob R. Rozzer regarde pour la énième fois le visuel transmis à JASMIN par la buze qui traquait SkyWalker. Cette petite machine obstinée a poursuivi le Voleur de Rêves jusqu'à son repaire, mais Rozzer ne s'explique pas comment il y est parvenu – surtout si vite. Car à force de tours et détours, la buze a bien parcouru une quinzaine de kilomètres. Détours d'ailleurs incompréhensibles : pourquoi cette volte-face au milieu de l'avenue ? Pourquoi est-il entré dans cette cave sans issue ? Comment a-t-il pu sauter de ce pont ? franchir ce mur ? Pourquoi ces zigzags dans ce chantier ? La ligne droite est le plus court chemin, a appris Rozzer – mais apparemment ça ne s'applique pas à SkyWalker. En Bordure, son itinéraire est encore plus délirant – à croire que les rues ne lui servent à rien : il a traversé des masures tel un fantôme, emprunté des souterrains bouchés, sauté par-dessus des toits, pour finalement atteindre une maison plutôt bien conservée, située au fond d'une cour devenue terrain vague. La buze a eu le temps de filmer par la fenêtre et larguer une microbalise avant que SkyWalker ne la repère et ne la détruise, à travers la vitre, à l'aide d'un ancien pistolet à balles.

La balise a permis au SRF de repérer l'endroit, d'y faire une descente et récupérer une centaine de plaquettes de rêves, ainsi qu'une quantité d'autres objets volés au cours des derniers mois. Évidemment SkyWalker n'a pas attendu.

Mais le plus étrange pour Rozzer est la disparition de trois de ses hommes dans le square Dense. Il a fait fouiller l'endroit de fond en comble, soumis chaque centimètre carré de terrain à tous les détecteurs possibles : pas de piège ni d'arme cachée. Aucune trace des trois agents.

Rozzer soupire, découragé : il pensait que l'arrestation des Voleurs de Rêves allait régler des problèmes. Elle en a soulevé de nouveaux. Malgré un important déploiement de forces, il n'en a arrêté que quatre sur six, au prix de deux blessés et trois disparus. Piètre performance. Au moins connaît-il l'identité du sixième : Dan Tiger, le créateur de rêves « enlevé » depuis un mois. L'enfant de salaud.

Vous me semblez abattu, Rob R. Rozzer.

(Merde. Il a oublié qu'il est sous drain avec JASMIN.)

Plus ou moins... surtout perplexe. Toi qui es supérieurement intelligent, comment expliques-tu tout ça ?

Je ne suis pas supérieurement intelligent : j'exploite au mieux les possibilités psychotroniques qui m'ont été données. Voulez-vous préciser votre question ?

La disparition de mes trois agents. L'itinéraire aberrant de SkyWalker. La résistance de Dan Tiger à l'hypnose, et le fait qu'il puisse sauter d'un immeuble de 35 étages sans s'écraser en bas.

Je reconnais qu'il y a beaucoup d'inconnues dans cette affaire.

Tu reconnais ! Ça ne suffit pas. Il me faut des réponses.

Je manque d'informations pour vous donner des réponses fiables. Avez-vous interrogé les prisonniers ?

Ça fait maintenant... (il consulte sa montre) cinq heures que mes agents les cuisinent. L'un d'eux, un dénommé Moovoo, est absolument rétif à toute forme d'hypnose. On a même dû lui bander les yeux, car il endormait mes gars ! Les deux Noirs sont plus coopératifs, mais ne savent pas grand-chose.

Qu'avez-vous obtenu d'eux ?

Ils volent des rêves pour le compte d'un certain Candyman qui vit en Bordure et trafique un peu de tout ; sa spécialité serait le piratage informatique et la fabrication de fausses cartes. On leur a demandé cent fois où il vivait : ils n'ont pas su répondre. Pourtant ils vont souvent chez lui, par l'intermédiaire d'un mirage...

Un mirage ?

C'est le terme qu'ils emploient. Un mirage créé par les Semeurs de Mirages.

Qui sont les Semeurs de Mirages ?

Ils en connaissent deux : Castor et Pollux. Ils ignorent s'il en existe d'autres.

Voilà une information capitale.

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Mirage : illusion, apparence trompeuse, phénomène d'optique...

Je le sais, JASMIN ! Qu'est-ce que ça vient faire là-dedans ?

Peut-être faut-il rechercher là l'origine de ces inconnues...

Mais un mirage est une illusion ! Ça ne fait pas disparaître des agents !

« Mirage » n'est sans doute pas le terme exact.

Et quel est le terme exact ?

Je l'ignore. Avez-vous interrogé votre fille ?

Pas encore. Celle-là, je lui réserve un traitement spécial.

Qu'entendez-vous par « traitement spécial » ?

Ce qu'un père responsable doit enseigner à sa fille qui a mal tourné.

La violence ne mène à rien, Rob R. Rozzer.

Qui te parle de violence ?

Vous y pensez. Je le perçois.

Mais je... (oh et puis merde !)

Rozzer se débranche. S'il y a une chose qu'il déteste par-dessus tout, c'est que JASMIN se mette à fouiller ses pensées et lui fasse la morale. JASMIN a été conçu pour aider les hommes à réfléchir, élaborer des stratégies, définir des plans d'action. Pas pour s'immiscer dans leur vie privée.

Malgré l'heure matinale, Rozzer appelle son bar, se fait servir un double whisky synthétique qu'il avale d'un trait. Il a l'impression que le terminal JASMIN, sur son bureau, l'observe avec réprobation à travers son vidœil. Il cache son visage dans ses mains, frémit, respire un grand coup, puis tape du poing sur son interphone :

— Amenez-moi Faërie !

*
* *

Frêle et grise sous l'éclairage uniforme du bureau, ses blonds cheveux en bataille, des cernes profonds sous ses yeux mornes, elle s'avance, tête baissée, d'un pas mal assuré. Rob a un coup au cœur en la voyant ainsi – plus profond que la nuit dernière, quand il l'a découverte inanimée dans la chambre de la Résidence Jolie Folie : elle ressemblait trop à un mannequin de plastique. Maintenant elle bouge, elle vit. Elle est sa fille. Si belle encore. Trois ans qu'il ne l'a pas vue.

— Assieds-toi. (Elle se laisse choir dans le fauteuil, en évitant de le regarder.) Tu sais que tu es dans de sales draps.

Faërie ne répond pas. Elle demeure tête baissée, à contempler ses mains blanches.

— Je pourrais t'envoyer sur Mars, poursuit Rozzer. La loi m'y autorise.

— Eh bien, fais-le.

Elle lève sur lui ses grands yeux pers. Rob n'y lit pas d'amour – il s'y attendait – mais pas de haine non plus. Juste de l'indifférence. C'est pire.

— Non. Tes petits copains vont y aller, mais pas toi. Tu vas revenir à la maison.

— Je préfère aller sur Mars !

— Tais-toi ! Tu sais pas de quoi tu parles. La vie sur Mars est extrêmement dure : il fait un froid polaire d'un bout à l'autre de l'année, l'oxygène est trop rare pour sortir sans masque, la gravité est le tiers d'ici, toute la planète est un désert, tu vis dans des baraques grandes comme ce bureau avec des ordures qui t'en font baver, tu passes tes journées à cultiver les algues à oxygène et à gratter le givre pour faire de l'eau, t'as pas d'autre distraction que le vaisseau de ravitaillement une fois par mois. C'est ça dont tu as envie ?

— Je ne veux pas revenir chez toi.

— C'est chez toi aussi, Faërie. Si tu m'aides, je suis prêt à tout te pardonner, à favoriser ta réinsertion. Je suis ton père, quand même...

— Non. Tu n'es plus mon père.

Une chape de glace enserre le cœur de Rozzer.

— Ah bon ? Et qui c'est, ton père ?

— C'est Candyman.

— Depuis quand ?

— Depuis qu'on l'a décidé ensemble.

Rozzer se lève, frappe du poing sur le bureau – explose :

— Mais je vais le coffrer moi, Candyman ! l'obliger à cracher le morceau ! le traîner dans la boue ! lui faire lécher mes bottes ! l'expédier sur Mars ! jusqu'à la fin de ses jours ! Le, le...

Rozzer bégaie, rougit, suffoque, fusille du regard Faërie impassible – puis se rassoit, soupire, passe une main lasse sur son visage tombant, et se ressert un autre double whisky.

— Tu ne l'arrêteras jamais, déclare Faërie avec un sourire fier. Et cesse de boire, tu me fais pitié.

— *Moi*, je te fais pitié ? (Elle confirme, affichant toujours son sourire de défi.) Mais je suis le maître ici, Faërie ! Tu es à ma merci !

— Non. Voilà ton maître. (Elle montre le terminal JASMIN sur le bureau.) Toi tu n'es qu'un chien. Comme toujours.

Rozzer ne se contient plus : il contourne son bureau, balance une claque magistrale à Faërie, suivie d'un revers tout aussi violent. Faërie n'esquisse aucun geste de défense, ne porte même pas les mains à ses joues cuisantes, bien que des larmes perlent à ses paupières.

— Ça te défoule, hein ? Tu n'as pas changé, Rob R. Rozzer. Moi si.

— Tu vas venir chez moi ! hurle Rob cramoisi. Je vais t'apprendre les bonnes manières, moi ! Te remettre dans le droit chemin, de gré ou de force ! (Il se rassoit, avale son whisky, s'essuie la lippe.) Maintenant, tu vas répondre à mes questions, avec précision. Si je sens que tu mens, je t'expédie illico en bas pour une séance d'hypnose, où tu cracheras toute ta vie, y compris tes secrets intimes. C'est clair ? (Faërie ne répond pas.) Première question : où est SkyWalker ?

— Je ne sais pas.
— Chez Candyman, je présume ? C'est où ?
— Je ne sais pas.
— Attention, Faërie ! Je t'ai prévenue !
— Tu peux me faire tout ce que tu veux, je ne t'en dirai pas plus.
C'est quelque part en Bordure. On ne peut y accéder que par un mirage. Comme chez nous.

— Un mirage, hein ? Parle-moi de ces mirages.
— Je ne peux pas t'expliquer. Moi-même je ne comprends pas comment ils font ça.

— Qui, « ils » ?
— Les Semeurs de Mirages.
— Castor et Pollux ? (Faërie acquiesce.) Et eux, où ils habitent ?
— Je ne sais pas. Dans un mirage sans doute.
— Ils habitent dans un mirage. Ben voyons.

Sur le point de crier encore, Rozzer se ravise : il se rappelle ses trois agents disparus, le saut de Dan Tiger en haut de l'immeuble.

— Est-ce qu'on peut... disparaître dans un mirage ? Je veux dire, disparaître physiquement de la réalité ?

— Oui, si on ne connaît pas le chemin.
— Quel chemin ?
— La ligne de faille qui permet de retrouver la réalité.
— Mais ça mène où, ces mirages ? Où est-ce qu'on les trouve ?

— On ne les « trouve » pas : ce sont les Semeurs de Mirages qui les créent. Ils nous montrent comment y entrer, par où passer, comment en sortir. Souvent, ils servent de raccourcis ou permettent d'éviter un endroit dangereux. Des fois, ce sont juste des lieux agréables où se reposer. Certains peuvent être sinistres ou effrayants. On s'en sert alors de camouflage.

— Ah... (Rozzer se sent dépassé, mais voudrait comprendre :) Est-ce qu'on peut, par exemple, sauter du toit d'une tour et se retrouver dans un mirage ?

— Oui, si un mirage a été créé là.
— Sans s'écraser en bas ?
— Non ! Pourquoi, ça t'est arrivé ?
— Pas moi. Dan Tiger l'a fait. Je n'arrivais pas à...
— Dan s'est échappé ?

Une joie intense illumine le visage de Faërie : elle reprend des couleurs, ses yeux brillent de nouveau.

— C'est ton petit ami, je présume ? C'est toi qui l'a fait devenir Voleur de Rêves ?

— Peut-être..., minauda Faërie. C'est surtout l'amour... Mais tu ne peux pas comprendre : tu ne sais pas ce que c'est.

— Si, je sais ce que c'est, Faërie. Je connais l'amour d'un père pour sa fille, que sa fille piétine. Ça fait mal.

— Non. Ça, c'est du sentiment style Evasion. Du pipi de chat.

À nouveau Rozzer bondit de son bureau, sa grosse paluche prête à frapper – il l'abat sur l'interphone :

— Emmenez-la ! hurle-t-il. Hors de ma vue !

*

* *

Seul, Rozzer se ressert un troisième whisky qui lui brûle l'estomac et commence à lui tourner la tête. Il soupire, s'apitoie sur lui-même, éprouve pour sa fille un mélange d'amour et de haine, de colère et de compassion qu'il n'arrive pas à trier. Il veut l'envoyer sur Mars et, la seconde d'après, la garder chez lui. Il lui veut du bien et du mal, et ne situe plus la différence. Il est jaloux de Candyman, de Dan Tiger, se jure d'avoir leur peau. Et surtout il se rend compte qu'il ne comprend plus sa fille, pas plus qu'elle ne le comprend. Trois ans de séparation, de vies diamétralement opposées ont achevé de briser les derniers liens entre eux. Il voudrait l'aimer encore comme sa fille, mais comme elle dit, c'est du pipi de chat. Elle est devenue une étrangère pour lui.

Il souhaite malgré tout lui éviter Mars, l'accueillir chez lui, réapprendre à la connaître. Et qu'elle réapprenne à l'aimer, le respecter.

Il se reconnecte avec JASMIN.

Rob R. Rozzer.

Encore moi, JASMIN.

Vos pensées sont troubles, vos connexions neuroniques altérées. Vous êtes ivre.

Mêle-toi de tes neurones et laisse les miens tranquilles ! Réponds à cette question : en tant que père de Faërie, j'aimerais lui éviter le baignoire de Mars et l'accueillir chez moi. Comment dois-je procéder et sous quelles conditions ?

Vous ne pouvez rien faire, Rob R. Rozzer.

Comment ? Je ne peux pas empêcher qu'elle aille sur Mars ?

Faërie n'ira pas sur Mars. Une option de rachat a été prise sur elle. Compte tenu de votre situation et de vos antécédents avec elle, il y a 90 % de chances que cette option passe avant la vôtre.

Qui ? Qui a pris cette option ?

Karl-Heinz Webstershire, le directeur de Sonadora.

CHAPITRE XI

PAS UN LIEU POUR TOI

Dans l'obscurité à peine repoussée par une infime bougie, l'ancre de Bug et Candyman évoque un caveau technologique rescapé d'un holocauste atomique. Les silhouettes abstruses des machines dépecées, leur empilement anarchique, leur absence de vie, leurs reflets poussiéreux à la lueur de la bougie confèrent à la pièce une ambiance de fin du monde, renforcée par le lourd silence de la nuit en Bordure. Les trois hommes serrés autour de cette flamme jaunâtre paraissent trois survivants hagards, couvant la dernière étincelle d'espoir avant la nuit éternelle.

Dan frissonne malgré la douceur de l'air. Il fixe éperdu les câbles entortillés au sol ; son imagination fiévreuse y voit de longs serpents noirs qui s'enroulent autour de ses pieds. Il sursaute – ce qui fait lever la tête de Candyman assis en face de lui, accoudé à son établi en désordre. À la limite du cercle de lumière, Castor a plus que jamais l'air d'un spectre. Il touche Dan de sa fine main blanche – Dan frissonne de plus belle.

— Je comprends ce que tu ressens, lui dit Castor d'une voix douce. Mais ce n'est rien, tu sais. Rien du tout. Tu as vu bien d'autres mirages déjà, et tu en verras de pires.

Dan se rappelle son saut – comme s'il pouvait l'oublier – l'épreuve de nouveau : une déchirure dans le ventre, des griffes invisibles qui lui arrachent les tripes, le vertige qui lui essore le cerveau, les lumières de la ville tels les yeux de mille démons, et le grand vent des limbes qui l'étouffe – tout est gravé dans son corps, et s'il ferme les yeux c'est pire encore. Haletant, il se cramponne à l'établi, comme si le sol se dérobaient sous ses pieds.

— Mais comment j'ai pu..., murmure-t-il, effaré.

— Tu as exercé ta volonté inflexible, explique Castor. Ton besoin de liberté a été plus fort que ta peur.

— J'ai cru mourir...

— Toi peut-être, mais ton corps, lui, *savait*. Il t'a poussé dans le vide, il a accroché ta volonté au mirage.

— Pollux – c'est Pollux qui m'a tiré.

— C'est Pollux si tu veux. Mais si tu avais eu le moindre doute, tu te

serais écrasé en bas. Au lieu de ça, tu t'es retrouvé dans le désert de pierres, hein ? Il y avait même une dune de sable pour amortir ta chute. Tu as très bien fait les choses. Un saut admirable.

Dan ne parvient pas à maîtriser les tremblements qui parcourent son corps comme des vagues.

— Fous-lui la paix, grommelle Candyman. Tu vois pas que ce garçon est traumatisé ?

— Il se laisse aller comme un bébé, tranche Castor. Il n'a plus le droit de se laisser aller. Plus maintenant. Ça peut le tuer !

— Quoi ? sursaute Tiger.

C'est au tour de Candyman de lui serrer le bras :

— T'en fais pas, mon garçon. On te laissera pas tomber.

Dan se met à pleurer. Sans le savoir – ou peut-être sciemment – Candyman a pincé une autre corde sensible en lui : car Dan a *laissé tomber* Faërie – du moins le croit-il, même si sa logique lui dit qu'il ne pouvait pas faire autrement, sauf être arrêté avec elle. Qu'ont-ils fait d'elle ? La reverra-t-il jamais ? Peut-il la délivrer ? Il voudrait conserver l'espoir – mais sa raison impitoyable lui dit qu'elle doit déjà être en route pour Mars. Un rescapé – un des très rares a en être revenus – lui a raconté un jour ce qu'était la vie sur Mars : le froid perpétuel, les tempêtes de sable qui durent plusieurs semaines, le désert d'une désolation suicidaire – et rien à faire qu'à travailler, dormir et se battre – lutter sans cesse contre sa propre folie et celle des autres, surveillé par des cyborgs aussi insensibles que des pierres... Faërie là-haut – sa douce Faërie, sa fée des songes, sa déesse de la nuit – non, c'est impossible...

— Tu veux un petit remontant ? s'apitoie Candyman. Il doit me rester un fond de tord-boyaux...

Dan essuie ses larmes en s'excusant. Castor est parti, s'est évanoui comme un spectre. Candyman attrape une torche et se lève pour aller à la cuisine – quand des coups résonnent contre le rideau de fer.

— Voilà Bug et SkyWalker. On aura bientôt de la lumière !

Il va ouvrir la porte, les fait entrer. SkyWalker pose deux gros jerrycans d'essence dans le couloir, près du groupe électrogène installé sous l'escalier vermoulu qui mène aux étages désaffectés. Sans prendre le temps de souffler, Bug commence à remplir le réservoir. SkyWalker vient s'asseoir à la place de Candyman, en face de Dan qui a effacé les traces de sa peine – mais l'autre a l'œil perçant :

— Qu'est-ce qui t'arrive ?

— Rien, renifle Dan. Un coup de cafard... Tu t'es blessé !

SkyWalker porte la main au sillon noir qui traverse sa joue gauche, du menton à la pommette. Un trait franc, net : pas une goutte de sang, pas une boursoufflure.

- C'est que dalle, ça. Demain ça aura disparu.
- J'allais chercher du tord-boyaux, propose Candyman. Ça vous dit ?
- Ouais ! braille Bug dans le couloir.
- Pas pour moi, tu sais bien, refuse Skywalker.
- Je veux bien y goûter, s'avance Dan.

Dans le couloir, le groupe électrogène hoquette, puis se met en route, emplissant la pièce d'une fumée noire et puante. Bug entre et ferme la porte. La lumière revient, d'abord vacillante, puis se stabilise, diffractée par la fumée stagnante. Des machines reprennent vie, clignotantes et cliquetantes. Candyman part fouiller les strates culinaires de sa cuisine. Bug sourit de tous ses chicots. Ses énormes lunettes sont rayées, il est couvert de boue et du sang roussit ses cheveux blond filasse.

- Qu'est-ce qui s'est passé ? s'étonne Dan.
- On s'est battu pour avoir cette foutue essence, raconte Bug. On l'a chourée dans un chantier. Ces enfoirés d'ouvriers étaient armés ! Skywalker s'est pris un coup de laser. Heureusement que c'était pas moi ! Je serais pas là pour le raconter.

Une fois de plus, Dan s'interroge sur l'apparente invulnérabilité de Skywalker. À plusieurs reprises, il est rentré blessé d'une expédition nocturne : la tête en sang, un trou dans le ventre, un bras cassé... En quelques jours la blessure a disparu, la fracture s'est ressoudée, il n'a même pas de cicatrice. Dan aimerait savoir comment il fait – mais c'est un des nombreux secrets de Skywalker...

Candyman sort de la cuisine, brandissant triomphalement une bouteille crasseuse où glougloute un liquide incolore.

- J'ai pas trouvé de verre. Y aura qu'à faire tourner.
- Il pose une fesse au bord de son établi, débouche la bouteille, s'enfile une bonne rasade, clappe des lèvres et la passe à Dan.
- Dans quel chantier vous êtes allés ? demande-t-il à Skywalker.
- Un nouveau chantier, près du vieil arbre mort.
- C'est là-bas qu'on prenait le courant, précise Bug. Pas étonnant qu'on se soit retrouvé sans jus tout d'un coup.

Dan goûte prudemment la gnôle : du pur kérozène. La petite gorgée qu'il a avalée lui dissout l'œsophage. Sans doute une fabrication locale. Il passe la bouteille à Bug. Candyman paraît préoccupé :

- Il n'est pas loin, l'arbre mort. Ils avancent vite. Trop vite.
- L'an dernier encore, se rappelle Skywalker, on faisait des sabbats autour de cet arbre. C'est foutu maintenant : on le voit du chantier. Le carrefour en étoile a déjà été englouti.
- Qui c'est, le chantier ?

— Les COURGE, principalement.

Devant l'air interrogateur de Tiger, Candyman lui explique :

— La ville s'étend de jour en jour. De nouveaux chantiers se développent sans cesse. Souvent ils ne servent à rien : ils construisent des tours qui restent vides ou créent des parcs où personne ne va jamais. Comme ils ne peuvent pas envoyer ici des milliers de flics pour traquer tout le monde, ils rasant. Quartier par quartier. La Bordure se réduit à une peau de chagrin. Dans quelques années, il n'y en aura plus.

— Et qu'est-ce que vous... qu'est-ce qu'on deviendra ?

— Au pire des colons martiens. Au mieux des fuyards en Brousse.

— À moins qu'on réagisse, intervient SkyWalker.

— Comment ?

— *That is the question*, fait Bug entre deux goulées de tord-boyaux. Mais on trouvera un moyen. Pas vrai, Candyman ?

— Bien sûr, répond Candyman – son inquiétude dément ses paroles.

*

* *

Deux jours plus tard, Dan accompagne SkyWalker dans une expédition en Bordure. Non que sa présence soit vraiment requise, mais l'inaction lui pèse et le remords le ronge : il préfère se changer les idées et, comme dit Candyman, aller gagner sa croûte.

SkyWalker doit porter à deux Broussards, nouvellement débarqués en Bordure, deux pass-cartes leur permettant de s'introduire dans la cité, en échange de produits frais provenant d'un AgriCentre. Il vient chercher Dan au crépuscule chez Candyman.

Il n'y a plus trace, sur sa joue, de la profonde entaille causée par le laser deux jours auparavant. Dan s'abstient de le questionner à ce sujet : il sait qu'il n'obtiendra pas de réponse. Il préfère demander :

— Pourquoi les Broussards ne passent-ils pas par un mirage ? Ce serait plus simple qu'affronter les contrôles...

— Les mirages ne sont pas le Tube, réplique Candyman. Ils sont réservés aux Voleurs de Rêves et leurs proches amis. Si n'importe qui en profitait, on ne tarderait pas à voir arriver les flics par là.

— Et il faut bien les connaître, renchérit SkyWalker. C'est trop facile de s'y perdre. Toi-même, est-ce que tu sais te repérer dans un mirage ?

— Pas vraiment, grimace Dan. Pour tout dire... ça me fait peur.

— Faudra pourtant que t'apprennes. Y aura pas toujours quelqu'un pour te tenir la main.

— Doit-on traverser un mirage pour aller voir les Broussards ?

— Non. On reste en Bordure.

Ils sortent. La Bordure au crépuscule paraît un décor. Le soleil rasant découpe les noires silhouettes des vieux immeubles, tels de grands paquebots échoués. Ici ou là ses rayons arrachent un éclat d'or aux vitres brisées, une nuance de cuivre aux ferrailles rouillées. La poussière qui danse se pare de diamant, les flaques d'eau stagnante s'irisent de reflets. Ici le ciel n'a pas la pureté du centre ville, zone de convergence des faisceaux du SpotSat, mais reste assez propre et riche en ozone. Des dégagements de perspectives révèlent des portions d'horizon coloré de mauves étranges et de bruns douteux – ciel de Brousse...

Tandis qu'il marche avec SkyWalker dans les rues sales et ruinées, Dan réalise à quel point il méconnaît le monde. Au cours des vingt-cinq ans de sa vie, il n'est sorti de la cité qu'à deux reprises : la première fois quand il était gosse, avec ses parents adoptifs qui l'ont emmené en vacances au bord de la mer, dans un site de SEATOURL. Ce qui l'avait le plus frappé, c'était la forêt pétrifiée gisant sous les flots ; ses parents lui avaient expliqué que jadis la mer se trouvait 60 km plus loin – il n'a toujours pas compris pourquoi. La seconde fois, c'était pour se rendre dans une autre ville, participer à un Festival du Rêve où il a d'ailleurs gagné un prix. À aucun moment il n'a vu la Brousse : le Trans-Express qui l'emmenait n'avait pas de fenêtres, et peut-être même était-il souterrain.

Au bout de nombreux détours dans l'inextricable labyrinthe de la Bordure, Dan et SkyWalker parviennent au logis des deux Broussards : un ancien garage que s'est approprié une relation d'affaires de Candyman, qui « loue » des boxes aux fuyards et réfugiés de tous poils. Le type pilote Dan et SkyWalker à travers la faune inquiétante et hétéroclite qui l'habite, végétant au milieu des ordures et du béton, dans une ambiance glauque et puante : pouilleux, tarés, loqueteux et stigmatisés de toute nature. Dan est heureux d'avoir SkyWalker à ses côtés : sa taille en elle-même le fait respecter.

Terrés au fond de leur box, les deux Broussards suent l'angoisse et la peur : l'allure de lutteur déchu de SkyWalker leur en impose. Tandis qu'ils traitent avec lui, Dan les étudie à la lueur indécise d'un néon gras : petits, trapus, la peau cuite par le soleil dur, les cheveux prématurément blanchis... Ils n'ont pas d'implants : rêvent-ils « naturellement », comme on le prétend en ville ? Il aimerait le leur demander, mais juge le moment inopportun.

L'affaire est vite réglée : les Broussards contemplent leurs cartes, émerveillés, comme si elles allaient leur ouvrir les portes du paradis. SkyWalker examine les légumes : des machins d'un vert cru, d'un orange vif, d'un rouge soutenu, d'une forme précise et calibrée.

— C'est quoi ? demande Dan.

— Ça c'est des tomates, ça des carottes, ça de la salade...

— Et ça ?

Il désigne une chose blanche, cubique, molle et grenue, développant une excroissance munie d'un appendice corné.

— Un poulet.

*
* *

La nuit est tombée, quand Dan et Skywalker reprennent le chemin vers chez Candyman. L'instant magique du crépuscule s'est évanoui dans la sombre réalité : ruines et ombres louches, crasse et carcasses. Dan entame une conversation afin de freiner la peur qui monte en lui :

— C'est bizarre de voir des légumes à l'état naturel. Je ne savais pas que ça avait tant de formes et de couleurs...

— Ceux-là sont pas naturels : ils viennent d'un AgriCentre. Mais tu te souviens de ceux que t'as mangés le soir de ton arrivée ? Ceux-là venaient de...

SkyWalker s'interrompt – scrute l'obscurité, aux aguets.

— Qu'est-ce qu'il y a ?

SkyWalker fait signe à Dan de se taire. Il hume l'air comme un loup en chasse. Tend l'oreille...

— *Cours !*

Il fonce vers une rue qui s'ouvre à droite. Dan le suit, alarmé. Des bruits de pas retentissent derrière eux. Dan n'ose pas se retourner. Skywalker pile soudain : trois silhouettes sont exsudées par l'obscurité de la rue. Vêtues de peaux noires, cheveux en crêtes noires, gants noirs munis de griffes d'acier, des yeux brasillants. Dan pivote : trois autres derrière, similaires – sauf une dont les oreilles et le nez sont traversées par des plumes noires. Le regard d'un fou.

— Alors, Skywalker, croasse-t-il, on oublie de saluer son ami Raven ?

Les six hommes s'approchent d'un pas dandinant, encerclent Dan et Skywalker qui déclare d'un ton détaché :

— Passe ton chemin, Raven. J'ai rien pour toi et tes Corbeaux. Les flics ont fait une descente et ont tout pris.

— Pas de rêve noir pour Raven ? grimace horriblement le chef. Oh, mais c'est ennuyeux ça. Tu sais que sans rêves noirs on devient tous fous.

La bande enserre les deux hommes, griffes en avant, brillantes et acérées. Leurs yeux exorbités le sont tout autant. Leurs faces grimées

affichent des rictus démoniaques. Dan dégouline de terreur.

Soudain SkyWalker lui lance le sac de légumes – une paire de bolas vole dans sa main – deux Corbeaux tombent à terre, un troisième reçoit un couteau en pleine poitrine. Dan court éperdument, des griffes d'acier volent à ses oreilles, l'une d'elles l'égratigne, une autre ricoche sur l'omoplate de SkyWalker qui détale devant lui. La meute hurle sur ses talons. Ils foncent dans la rue obscure – SkyWalker bifurque, enfonce une porte d'un coup d'épaule, longe un couloir, saute une volée de marches humides – Dan le suit en trébuchant – la ruée derrière, des griffes volent encore – seconde porte enfoncée, SkyWalker plonge dans les ténèbres, Dan plonge à sa suite – plonge – plonge...

Silence.

De mort.

Dan se secoue, à demi assommé. Se relève. Il ne voit rien... Si. Une lueur blafarde à l'horizon... Un ciel. Noir de fumée, de suie, lourd comme une chape de plomb.

Un sol sous ses pieds, cendrex, sec, sans vie. Immobile, Dan regarde, époustouflé... horrifié.

Une plaine grise, édentée de chicots d'arbres, gangrenée de ronces pourries, éventrée de trous de bombes, parsemée de machines avachies – et jonchée de cadavres. Rongés. Délíquescents. L'air sent la putréfaction, le métal brûlé, des relents acides. Dan suffoque, écœuré, cherche SkyWalker – nulle part en vue. Pas un mouvement.

Il reste figé sur place, dépassé par l'horreur, débordant de nausée. Il vomit. Suffoque. Il voudrait fuir, courir au-delà de l'horizon, loin de ce carnage, ce désastre. Mais il sait que s'il bouge il risque de perdre l'issue, de rester à jamais dans ce monde final, fatal. Il a envie de hurler. Il appelle :

— SkyWalker !

Silence. Sa voix faible n'éveille pas un écho.

— Me laisse pas là, gémit-il.

Il tousse. L'air le ronge comme un acide. Affolé, il cherche dans la cendre la trace de sa chute. S'il trouvait de quel côté il est tombé, peut-être qu'en faisant un pas dans cette direction il reviendrait dans la cave obscure... Il cherche, accroupi dans la cendre froide. Mais il a piétiné, effacé ses traces. Au secours, pense-t-il – crie son âme déchirée de désespoir.

Il se redresse... Un fantôme blanc, devant lui – non. Non ! C'est Pollux ! ou Castor !

Le garçon pâle hoche la tête, l'air de dire « rien à tirer de ce pauvre Dan ».

— Tu dois vraiment apprendre à traverser les mirages, le morigène-

t-il. Heureusement que ton esprit m'a appelé. Mais je ne serai pas toujours là pour entendre !

— Sors-moi de là, supplie Dan.

— Tss, tss. Comment as-tu pu te fourrer dans un endroit pareil ? Ce n'est pas un lieu pour toi – ni pour personne.

Il lui tend la main. Soulagé, Dan la prend et fait un pas en avant – hors du mirage.

CHAPITRE XII

DESCENTE VERS L'ENFER

Mollement allongée sur un immense canapé en demi-cercle recouvert de fourrures véritables, Faërie dérive dans la vase de sa conscience abrutie par les neuroleptiques. Les embryons de pensées qui surnagent sont trop tristes ou angoissants pour qu'elle s'y attarde. La seule image mentale qui l'empêche de sombrer dans la dépression est le visage de Dan Tiger – son sourire, ses yeux doux, son air naïf, ses paroles maladroites, ses mains caressantes dont elle n'a pas su profiter... Son amour pour Dan aurait pu devenir une flèche dans son cœur – or il est son seul soutien, sa raison de vivre, son aide pour supporter l'horreur.

Sa main chiffonne le déshabillé de soie dont « ils » l'ont vêtue, son regard apathique erre dans l'immense chambre qu' « ils » lui ont donnée : moquettée de haute laine, tapissée de tweed, aux rideaux de brocart, aux meubles de bois rares, au vaste lit de satin, aux lampes de cristal et porcelaine... un luxe inouï qui maintenant lui donne la nausée. Elle se rappelle vaguement qu'elle est quelque part dans Songe d'une Nuit d'Été, la tour somptueuse de Sonadora – mais se croit plutôt perdue dans un étrange mirage, où terreurs et cauchemars sont enveloppés de soie et bois précieux. Elle voudrait trouver l'issue mais n'en a plus la force – plus la force de se battre, se débattre, résister. Passive, elle accepte tous les sévices, toutes les tortures, et seule l'image de Dan demeure qui la rassure, la maintient en équilibre au bord de la folie.

Le carillon mélodieux de l'interphone la tire de sa torpeur. Elle tend une main manucurée vers l'appareil nacré. Apparaît le minois d'un minet aux yeux de hyène répondant au nom de Malt Orage – son gôlier.

— Faërie, tu as de la visite. Tu es prête ?

Elle coupe sans répondre, se rallonge en soupirant. Au début, elle résistait, criait, « les » injuriait. Puis elle s'est rendu compte qu' « ils » aimaient ça : « Elle a du caractère », disaient-« ils ». Maintenant les neuroleptiques diluent ses muscles, anéantissent sa volonté.

Un grattement à la porte. Entre un homme d'âge mûr, rougeaud et replet, qui dévore Faërie des yeux. Elle le connaît, il vient souvent. Il

s'appelle Léon Bigre, il est P-DG d'une importante société.

— Dieu que vous êtes belle, se pourlèche-t-il.

Les yeux au plafond, Faërie retrousse son déshabillé de soie, relève les cuisses et offre au visiteur son blond joyau, trop usé et abusé déjà.

— Attendez ! attendez ! rougit Léon Bigre. Pas si vite... Buvons un verre d'abord, laissez-moi vous admirer...

Faërie reprend sa posture alanguie, tente de claquer des doigts vers le bar, mais sa main retombe. Léon Bigre achève le geste à sa place : le bar de noyer roule sans bruit sur la moquette.

— Servez-vous...

— Qu'est-ce que vous prenez ?

— Comme vous... Ce que vous voulez...

Le P-DG des COURGE observe Faërie avec une pitié sincère.

— Mais que vous font-ils ? À chaque fois que je viens, vous êtes plus pâle, plus languide... Vous dépérissez, ma chérie. Qu'est-ce qui peut vous miner à ce point ?

Faërie a un geste évasif : elle n'a pas le droit de le dire. Des micros dissimulés recueillent le moindre de ses soupirs, des vidyeux secrets enregistrent tous ses mouvements.

Léon Bigre fait servir deux whiskies authentiques et bien tassés.

— Je crois que l'inaction vous pèse, poursuit-il. Vous êtes une femme de caractère, je l'ai bien vu au début. J'aurais dans ma société un poste à la mesure de vos ambitions. Si je pouvais vous racheter...

— Je ne suis pas à vendre.

— Je le sais, hélas ! Ce vieux grigou de Karl-Heinz est rétif à toutes mes propositions. Mais je trouverai le moyen de le convaincre. Et vous viendrez avec moi... (La main de Léon Bigre se pose sur la cuisse soyeuse de Faërie, remonte lentement vers son ventre.) Je vous offrirai une vie riche, active, épanouie. N'est-ce pas ce que vous désirez ?

— Oh si, soupire Faërie.

Elle observe la main qui s'est glissée sous son déshabillé, s'insinue entre ses cuisses. Elle la voit comme une énorme araignée gonflée de sang. Elle refrène un frisson de dégoût.

— Vous frémissez de désir, susurre Léon Bigre. Je ne vais pas vous faire attendre davantage...

*

* *

Léon Bigre parti, Faërie va se laver dans la salle de bains carrelée de faïence rose, à la robinetterie de cuivre. Elle se frotte longuement sous la douche multijets pour éliminer toute sensation des grosses mains du

P-DG, toute trace de son sexe mou et gluant. La répulsion qu'elle éprouve est tempérée par les neuroleptiques, mais elle la sent enfouie dans ses tripes comme une bête visqueuse.

Sa toilette achevée, elle se prépare pour le client suivant qui peut arriver n'importe quand, dans cinq minutes ou deux heures... Faërie n'a aucune conscience du temps : rien ne l'indique dans sa chambre ; les fenêtres sont fausses, montrent d'exotiques paysages vidéo, immuables et répétitifs – lamentables ersatz des mirages sauvages qui masquaient la maison des Voleurs de Rêves.

Son visiteur suivant n'est pas un client : c'est Malt Orage lui-même. Hormis son regard de hyène, il est plutôt séduisant, et pourrait être le seul avec qui Faërie n'aurait pas de répugnance à baiser – mais d'une part il n'aime que les garçons, d'autre part sa présence augure d'une nouvelle séance de cauchemars. Cette fois, Faërie manifeste un semblant de résistance :

— Non, Malt – je ne veux pas, je ne veux pas ! Envoie-moi tous les vieux schnoques que tu veux, mais par pitié ne m'emmène pas en bas, je t'en prie, Malt...

Elle recule vers le lit tandis qu'il s'avance, un sourire cynique aux lèvres.

— Si, Faërie. Il le faut.

Elle bute contre le lit – s'assoit dessus, ôte son déshabillé de soie.

— Par pitié, Malt... Regarde, je suis belle, j'ai envie de toi, je peux te faire tout ce que tu veux – si tu ne m'envoies pas en bas...

Malt lui jette le déshabillé à la figure :

— Rhabille-toi, chienne en chaleur ! Tu ne m'atteins pas, et de toute façon ce n'est pas moi qui décide. Allez, debout !

Faërie se rhabille en pleurant, implore la pitié de Malt qui la toise avec mépris. Il l'attrape par le bras, l'entraîne hors de la chambre. Faërie s'effondre dans l'ascenseur, la figure ravagée de larmes. La descente vers l'enfer est interminable.

En bas, elle est prise en charge par un homme ténébreux nommé Bak Jak. La douceur de sa voix et de ses manières contrastent bizarrement avec ce qu'il va lui faire subir. Il l'emmène dans une chambre noire, meublée d'une couchette et d'une rêveuse expérimentale, dont le drain est remplacé par un casque. Un câble coax la relie aux appareils situés dans une pièce attenante. Une vitre-miroir permet de voir dans la chambre depuis la pièce. Des vidyex mobiles, suspendus au plafond, complètent le système d'observation.

À la vue des appareils tapis dans cette chambre noire, Faërie devient livide. Bak Jak la pousse doucement vers la couchette.

— Allons, ce n'est pas si terrible, lui dit-il de sa voix onctueuse. Ce n'est qu'un rêve après tout. Il y a des gens qui *payent* pour subir ces

rêves-là ! Détends-toi, pense à des choses agréables, et ça ira mieux... (Faërie se débat malgré tout.) Laisse-toi faire ! Si tu résistes, je devrai te piquer, ça faussera l'expérience et je serai obligé de recommencer. C'est ce que tu veux ?

Le casque descend sur la tête de Faërie, la coupe déjà du monde. Bak Jak glisse dans la rêveuse une plaquette noire, sans titre ni marque distinctive, touche START et sort de la pièce.

... Je m'éveillai dans la pénombre. Le casque noir était suspendu au-dessus de ma tête, immobile. La rêveuse, les vidyeux, tout était éteint ; la vitre-miroir était sombre : il n'y avait personne à côté. Je m'en réjouis. Cette fois le rêve noir n'avait pas marché. Aucune trace dans ma mémoire. L'expérience avait échoué, ils m'avaient laissée seule. J'avais peut-être une chance de m'échapper ?

En me levant, je m'aperçus que j'étais nue. Étrange : d'habitude ils ne me déshabillaient pas pour rêver. Croyaient-ils m'empêcher de fuir en m'ôtant mes vêtements ? Ça ne me gênait pas de courir nue dans la rue : le temps que les gens réagissent, j'aurais rejoint un mirage.

La porte de la chambre était ouverte : de mieux en mieux ! J'appelai l'ascenseur : il était vide. Tandis qu'il m'emmenait vers la surface, je m'examinai dans le miroir... m'admirai plutôt. J'étais fière de mon corps, de ses courbes harmonieuses, de sa peau douce et blanche. Je caressai mes fesses fermes, tâtai mes seins galbés... réalisai soudain que l'ascenseur avait dépassé le rez-de-chaussée et continuait à monter. En même temps une main dure et calleuse s'insinua entre mes cuisses – je le découvris dans le miroir : le visqueux Léon Bigre. Nu, excité, haletant dans mon dos ! Comment était-il entré ? Je tentai de le repousser. Il ricana. Il bavait. Son sexe était énorme et violacé. Il puait. Il empoigna mes cheveux, me força à m'agenouiller. Je criais, me débattis – en vain : sa poigne était d'une force incroyable. Il me fourra son membre dans la bouche. Je voulus le mordre – ne le pus : j'étais sans énergie. Ce que j'avais dans la bouche était immonde : mou, gluant, tel un morceau de viande avariée. Il jouit sans bander, m'inonda de son sperme nauséabond, brûlant comme un acide.

L'ascenseur s'arrêta, Léon Bigre me propulsa d'un coup de pied dans « ma » chambre. Elle était pleine de gens nus, hilares, porcins. Je les connaissais tous : Webstershire, Bak Jak, Malt Orage, Luc Duncan, Frémis, des présidents, directeurs, cadres... ma « clientèle ». Ils m'entourèrent. Leurs sexes turgescents se tendaient vers moi comme des tentacules. Ils me pelotaient, me passaient de l'un à l'autre et riaient gras. Je criais, frappais, cognais – mais plus je résistais, plus ils s'excitaient ! Ils écrasaient leurs bouches pourries sur la mienne, poussaient leurs doigts crasseux dans mon vagin, mon anus, se masturbaient sur moi... L'un me forçait à le sucer tandis qu'un autre me sodomisait, qu'un troisième éjaculait sur mes seins, qu'un quatrième... Plus ça durait, plus ils puaient, se ramollissaient, se décomposaient ! Je devenais la folie sexuelle de cadavres en rut, suintants et déliquescents, qui tombaient en lambeaux grouillants de vers, se tortillaient sur ma peau gluante... La mort et la pourriture m'inondaient, me recouvraient, emplissaient ma bouche, mon nez, mon vagin, mes fesses, débordaient de moi en glaires infâmes, je cherchais à fuir mais ils me retenaient, je voulais mourir mais ils m'en empêchaient, je crus m'évanouir mais restais consciente – et eux se putréfiaient sur mon ventre et mon visage, la moquette elle-même

s'effiloçait, les fourrures véreuses saignaient et grouillaient sur le lit, les rideaux se changeaient en immenses toiles d'araignées – et l'immonde sarabande continuait, je suçais, aspirais, étais fourrée de chairs putrides et pestilentielles, je ne sentais plus n'entendais plus ne voyais plus ce n'était pas moi pas moi...

Alors je le vis – dans un coin du plafond, son visage d'ange m'observait. Ses yeux comme deux soleils séchèrent ma peau, réchauffèrent mon cœur, grillèrent ces horreurs. Son sourire purificateur embauma cet air vicié – Dan, Dan – il venait à mon secours, il venait me chercher... Je rampai dans sa direction, tendis le bras vers lui...

— Le principe de ce nouveau type de rêves, explique Fakir Aboukian à Bak Jak, est de libérer le maximum de pulsions issues du substrat inconscient propre à chaque rêveur. Comme vous le savez, dans une plaquette de rêve normale, l'activité PGO du dormeur est dirigée dans le sens d'introduire son moi dans une histoire préexistante, fournie par la plaquette elle-même. Ici, la plaquette n'a pas d'histoire : elle n'est qu'un système complexe d'ondes delta et PGO, liées à des injections précises de peptides DSIP, en vue de stimuler le cortex occipital dans une direction donnée – en l'occurrence la remontée des pulsions morbides ou destructrices qui sont normalement refoulées dans nos subconsciouss...

— Le résultat est impressionnant, le coupe Bak Jak que ces explications techniques ennui. Vous voyez ces tracés ? Tous les facteurs émotionnels sont dans le rouge... Regardez-la !

Il montre Faërie à travers la vitre : elle crie et s'agite comme une forcenée sur sa couchette. Seul le casque qui emprisonne sa tête l'empêche d'en tomber. Des gros plans filmés par les vidyeux révèlent son visage déformé, la sueur qui l'inonde, ses grimaces horribles. Elle ouvre les yeux mais ne voit pas – ils sont tournés vers son enfer intérieur.

Inquiet, Bak Jak observe les témoins et tracés sur les appareils de mesure : beaucoup sinuent dans le rouge, et certains déclenchent des alarmes :

BEWARE OF BRAIN DAMAGE

Il se tourne vers Fakir Aboukian :

— C'est vous qui avez créé ce rêve ?

— Non. J'ai reçu le programme par courrier. Je me suis contenté de le retranscrire sur un support de plaquette, en y apportant les modifications spécifiques au cerveau humain.

— D'où ça vient alors ?

— Je l'ignore.

Préoccupé, Bak Jak sort tête baissée de Songe d'une Nuit d'Été, au niveau supérieur des jardins en terrasse qui l'entourent. Il aurait pu prendre le Tube, depuis les sous-sols de la tour, pour rentrer chez lui, mais il a passé trop de temps enfermé : marcher un peu sous l'ombre fraîche des arbres, dans cette belle journée d'été, lui fera le plus grand bien.

Bak Jak est intrigué par ce nouveau rêve noir que lui a apporté Fakir Aboukian. Il a eu un effet dévastateur sur Faërie qui ne s'en est pas encore remise. Le patron de FABLAB lui a assuré ne pas en être l'auteur, mais Bak Jak n'est guère enclin à le croire : ce serait bien dans l'esprit retors de ce scientifique véreux, de monter ce genre de cauchemars érotico-morbides. Il se demande s'il va le copier et le diffuser : il ne voudrait pas avoir d'autres cas de folie sur la conscience. Strawberry Field est déjà une de trop... Évidemment cet imbécile de Malt Orage a voulu essayer le rêve, et Bak Jak a dû l'engueuler une fois de plus. Pourquoi Webstershire garde-t-il ce crétin à son service ?... Et après tout, pourquoi ne pas lui faire essayer ? Il n'attend que ça. Et s'il lui faisait tester tous les rêves noirs ? Malt se rendrait utile pour une fois. Plutôt que d'utiliser cette pauvre Faërie qui ne va pas tarder à lui claquer dans les mains... Il faudra qu'il en parle au patron. Ce serait bien plus logique.

Une main s'abat sur son épaule. Il pivote – a un recul de surprise :

— Rob Rozzer ! Que me vaut le plaisir... ?

— Non, Bak Jak, dit sombrement Rozzer. Vous n'avez aucun plaisir à me voir. On dirait même que ça vous contrarie. Vous avez quelque chose à vous reprocher ?

— Rien du tout, sourit Bak Jak. J'ai juste envie d'être seul pour profiter de cette belle journée. Alors soyez bref, Rozzer : que voulez-vous ?

— Ma fille.

— Et vous me la demandez à moi ? Je n'ai aucune liaison avec elle, vous savez.

— Je vous la demande à vous parce que je ne peux atteindre Webstershire. Et parce que j'ai un moyen de pression sur vous.

— Sans blague ! Quel moyen de pression ?

— Je peux vous faire arrêter pour trafic illégal de rêves noirs.

— Non, vous ne pouvez pas. Vous n'avez aucune preuve contre moi, et de plus vous avez été dessaisi de cette enquête.

— J'ai des preuves contre vous. C'est votre liberté contre ma fille. Choisissez.

Bak Jak éclate de rire :

— Allons donc ! Le bluff ne prend pas avec moi, Rozzer. Vous êtes ivre ou surmené. Allez vous reposer, prenez des vacances. Et oubliez

votre fille. Elle est très bien où elle est.

— OK. Puisque vous voulez la guerre, vous l'aurez. Vous ne me faites pas peur, Bak Jak. Ni votre patron, ni Sonadora ! Vous regretterez vos paroles quand vous serez sur Mars !

— On verra qui de nous ira le premier. Maintenant foutez-moi la paix ! Je n'ai ni le temps ni l'envie de subir vos délires d'ivrogne.

Rozzer crispe le poing, prêt à frapper – se ravise de justesse, s'éloigne à grands pas. Bak Jak le regarde s'enfoncer parmi les arbres, puis secoue la tête. Ce pauvre flic va craquer avant sa fille, se dit-il.

CHAPITRE XIII

TRACES DE TRAQUEUR

Dan s'éloigne de la falaise à pas prudents, attentif aux signes les plus infimes indiquant qu'il est sur la bonne voie : herbe foulée, fougères brisées, tel souffle de vent, une très pâle luminosité de l'air... signes imperceptibles, traces de traqueur. De plus il fait nuit, ce qui n'arrange rien. Mais Dan connaît bien ce mirage : il l'a maintes fois traversé quand il vivait dans la maison des Voleurs de Rêves – et c'est celui par lequel il fut kidnappé : si sa mémoire flanche, son corps, lui, se souvient.

L'océan mugit derrière lui, au pied de la falaise. Un vent de mer lui apporte son haleine d'iode et de varech. Si réel – et pourtant c'est un mirage... SkyWalker s'y est baigné une fois ; Dan n'a jamais osé : sortir ainsi des sentiers battus... Il s'arrête, interdit. Il a laissé vagabonder ses pensées, c'est une erreur : un instant de distraction, un pas de côté – et il peut se retrouver n'importe où, perdu pour toujours. Il s'accroupit, tâte le terrain : cette pierre est maculée de terre ; ici, une empreinte de talon. Ça va, il est toujours sur le chemin. Il se relève, scrute la nuit brumeuse : là-bas, les gouttelettes en suspension semblent scintiller ; c'est cette direction qu'il faut suivre. Il se remet en route, mesurant chaque pas, étudiant chaque ajonc, écartant les fougères avec précaution.

Une bouffée d'air tiède, un fugitif relent de poussière : il se rapproche. La bruine tourbillonne en face de lui. L'air devient visqueux, humide et chaud : il arrive à la frange. Pas de précipitation, il n'est pas encore sorti. Devant lui, la nuit se dilue dans une brume veloutée. S'il sort au mauvais endroit, Dan peut rater le rendez-vous de plusieurs centaines de mètres : les distances diffèrent du mirage au réel.

Là – des fougères écrasées : une chute. Les traces de pas sont plus nombreuses. Les yeux écarquillés, il pénètre au sein des volutes de brume. Pose le pied sur une surface dure : un ultime rocher ?

Soudain la brume se dissipe, les lumières jaillissent, l'air sec lui râpe la gorge. Les tours s'élèvent dans la nuit, falaises de sirex, galaxies de verre. Les luphores oscillent au gré des courants d'air, au-dessus des places et des rues. Dan cligne des yeux, éberlué, puis éclate de rire : il

s'en est sorti ! Il a trouvé l'issue – tout seul !

Castor l'attend au fond de l'esplanade plantée d'arbres. Dan le rejoint, heureux, libéré de cette tension qui lui serrait le ventre.

— Et voilà ! J'ai traversé le mirage ! Tout seul !

— Ne te réjouis pas trop vite, dit Castor. D'abord tu n'étais pas tout seul...

Dan se retourne, suivant le regard jaune de Castor : Pollux arrive sans bruit derrière lui.

— Tu me suivais ? Je ne t'ai pas vu !

— Bien sûr que non, sourit Pollux. Moi je t'ai observé : tu as mis beaucoup de temps, beaucoup d'hésitations.

— Je ne voulais pas me tromper...

— Tu t'es trompé quand même, déclare Castor. Tu as loupé la sortie d'au moins vingt mètres.

— Comment, j'ai loupé la sortie ? Je suis parvenu sur l'esplanade, non ?

— Oui, mais à l'autre bout. Je t'attendais *ici* – tu es arrivé *là-bas*.

— C'est très grave, avertit Pollux. Il y a des mirages qui s'ouvrent au fond d'une cave, ou dans un couloir du Tube. Si tu loupes la sortie, tu te retrouves incrusté dans un mur, ou écrasé par le Tube ! La sortie doit être très précise, encore plus que l'entrée...

— ... Ou au moins autant, corrige Castor. Car si tu n'entres pas sous le bon angle, tu peux émerger dans n'importe quel mirage...

— ... Et seuls les meilleurs traqueurs se sortent de n'importe quel mirage, achève Pollux.

— Je n'y arriverai jamais, se décourage Dan.

— Ne te laisse pas aller ! dit Castor d'un ton sévère. Je te l'ai déjà dit : tu es engagé dans une Voie où le moindre laisser-aller peut être mortel. Seules une attention soutenue et une volonté inflexible te feront progresser.

— Progresser vers où ?

— Tiens, voilà une buze, annonce Pollux avec indifférence.

Dan sursaute sous la décharge d'adrénaline. Impulsivement, il se met à courir – Castor l'arrête d'une poigne de fer :

— Inutile : elle te poursuivra. Fais-toi invisible !

— Hein ?

— Fais-toi invisible, répète Pollux. Comme nous...

Les deux jumeaux pâlissent, s'estompent, deviennent fluides, s'évanouissent comme deux volutes de fumée. Dan reste cloué sur place, souffle coupé, yeux exorbités, un poignard de terreur enfoncé dans ses entrailles.

La buze surgit du fond de l'esplanade, bourdonnante et cliquetante,

passse près de Dan sans ralentir, s'éloigne vers une large avenue déserte.

Les jumeaux réapparaissent lentement, acquièrent couleurs, relief et substance – puis mouvement : Castor donne une tape sur l'omoplate de Dan, qui tressaille.

— Tu vois ? Ça a marché.

— La buze est passée ? croasse Tiger en sueur.

— Oui, et elle ne t'a pas vu.

— Moi non plus... (Il s'ébroue, son cœur bat encore la chamade.) Mais je n'ai pas disparu... Et vous non plus, hein ? C'est encore une illusion, c'est ça ?

— Qui sait ? sourit Castor avec mystère.

— Qu'est-ce que tu vas faire maintenant ? interroge Pollux.

— Je ne sais pas... Retourner avec vous... ?

— Certainement pas ! refuse Pollux. On ne peut pas t'emmener là où on va.

— Et tu sais passer les mirages maintenant, insinue Castor. Tu peux rentrer tout seul chez Candyman...

— Tu pourrais profiter de ce que tu es en ville pour voler un ou deux rêves, propose Pollux.

— Bonne idée ! renchérit Castor. Ça fera plaisir à Candyman.

— Alors à bientôt...

— Et bonne chance !

— Hé ! les gars !... (Castor et Pollux font un saut de côté – et disparaissent d'un coup.)... Me laissez pas tomber, achève Dan piteusement.

*

* *

Rob R. Rozzer n'arrive pas à dormir. Il le pourrait s'il le voulait – il lui suffirait de se coucher et de se connecter à sa rêveuse – mais il n'a pas envie de perdre son temps à s'oublier dans une histoire bidon. Il n'a même pas pris la peine de louer un rêve au distributeur de son immeuble. Les problèmes qui le préoccupent sont trop graves pour qu'il s'octroie un moment de paix, quelques heures de repos. Peut-être finira-t-il par s'écrouler au petit matin, mais pour l'heure son esprit est en ébullition, et le whisky qu'il s'envoie depuis le début de la soirée ne contribue pas à le calmer, bien au contraire.

Comment arrêter Bak Jak ? Comment attaquer Sonadora ? Comment récupérer sa fille ? Comment se protéger ? Voilà les questions majeures qui lui prennent la tête, et jusqu'à présent tous les

plans qu'il a échafaudés sont inapplicables ou comportent de larges failles. Rozzer aurait aimé cette fois avoir le secours de JASMIN pour élaborer une stratégie, or JASMIN d'ordinaire si prolixe en conseils s'est montré curieusement réticent sur le chapitre des rêves noirs. Sans doute Sonadora est intervenu en haut lieu pour faire charger JASMIN d'instructions prohibitives sur cette question... Tant pis, je me passerai de JASMIN et je les aurai quand même, fulmine Rozzer. La loi sur le trafic de rêves noirs est claire et JASMIN ne peut la détourner : il me suffit d'arrêter les coupables et d'apporter la preuve de leur culpabilité.

« Il me suffit... » Facile à dire. Mais comment ? *Comment ?*

Toute la soirée Rozzer a tourné en rond dans son living en désordre, sirotant whisky sur whisky, retournant ces questions dans sa tête – entrecoupées de coups de cafard, de pensées pour sa fille, d'un amour larmoyant mélangé de vengeance acerbe. Et plus il boit, moins c'est clair, plus son amour larmoie, plus sa haine le brûle. Maintenant la nuit est bien avancée, les dernières lumières se sont éteintes dans la tour en face, la rue déserte n'est parcourue que par les buzes et les luphores – et par le regard trouble de Rob R. Rozzer, posté verre à la main derrière sa baie vitrée tel un poisson dans son aquarium.

Il a déjà vu passer deux fois la buze et attend vaguement son prochain passage, en essayant de calculer depuis combien de temps il est posté là comme un imbécile, à divaguer dans la nuit immobile et la brume épaisse de ses pensées – quand soudain une ombre se détache des arcades de la tour en face. Un grand gaillard vêtu d'une combi camouflage traverse rapidement la rue vers l'entrée de l'immeuble de Rozzer – qui écarquille les yeux et tente de le reconnaître. Il n'est qu'au troisième étage mais la nuit et le whisky diluent sa vue...

Crash !

La porte d'entrée vole en éclats – l'alarme hulule.

Bon Dieu ! bondit Rozzer. SkyWalker !

Crash ! Le distributeur de plaquettes est éventré – seconde alarme.

Rozzer se rue dans le living, se jette sur son baudrier abandonné sur une chaise, en arrache son paralyseur, revient à la baie, enfonce le bouton d'ouverture, se penche à son balcon au moment où SkyWalker sort de l'immeuble, vise et tire, tire, *tire*.

Un rayon frôle SkyWalker qui fait un écart, le frôle encore, nouvel écart – le rayon lui fauche les jambes – SkyWalker trébuche, roule à terre, se relève... Ses jambes sont en coton, ses abdominaux l'abandonnent, le rayon bourdonne de nouveau mais le rate, il entend quelqu'un gueuler à un étage, court aussi vite qu'il peut, mais c'est comme dans un rêve, il n'avance pas, ses pieds se collent aux dalles, ses jambes peinent à le porter – le mirage est à trois cents mètres, il va

y arriver, il *doit* y arriver...

SkyWalker tombe à genoux, haletant. Ne sent plus ses jambes ni son bassin. Il aperçoit une buze qui clignote au loin. Il se relève, court encore, plus que deux cents mètres, cent cinquante, allez, un effort... Ses genoux plient sans force, ne pas tomber surtout, il vacille, traîne les pieds, la buze se rapproche et sa plainte couvre les hurlements de l'immeuble, tous ces bruits se mélangent dans sa tête, SkyWalker titube, son cœur est lourd et lent, encore cent mètres, où est la buze, allez...

Le paralyseur de la buze est plus précis que le tir embrumé de Rob R. Rozzer : le pâle rayon atteint SkyWalker entre les deux omoplates – il s'effondre à cinquante mètres du mirage, répand son sac de rêves sur le dallage.

*
* *

Après avoir erré deux heures durant dans la cité, en proie aux pires incertitudes, Dan a fini par prendre une résolution et arrêter un plan d'action. Il ramènera des rêves à Candyman. Il ne peut plus vivre chez lui en parasite, et n'a guère envie de faire son coursier en Bordure. À part SkyWalker, il est le dernier Voleur de Rêves en liberté : il doit prouver ses capacités, se montrer digne de l'amitié et de l'attention qu'on lui témoigne. Il passera par un mirage pour revenir en Bordure – il en connaît plusieurs en ville – même s'il lui faut la journée entière pour le parcourir. Il le fera – tout seul, sans l'aide de personne.

Dan a repéré un rade ouvert tard le soir, au bord d'une place ornée d'une vaste fontaine. Immergé dans la fontaine – évitant ainsi d'être repéré par les buzes en maraude – il attend que sorte du rade un homme seul et suffisamment soûl. Il attend longtemps et commence à geler dans l'eau fraîche – quand, peu avant la fermeture, se présente le quidam idéal : seul, titubant, la cinquantaine lourdaude. Dan le suit à pas de loup, rasant les murs, et prie pour qu'une buze ne fasse pas irruption à ce mauvais moment.

La chance est avec lui : l'ivrogne longe d'une démarche incertaine un petit square bordé par une haie assez haute. Dan s'approche sans bruit, et de ses deux poings serrés donne un coup sec sur l'occiput de l'homme qui s'affaisse. Tiger le tire rapidement derrière la haie, le dépouille de toutes ses cartes, le cache parmi les arbustes du square. Vu son état d'ébriété avancée, il est probable que le quidam va dormir là jusqu'au matin – ce qui laisse à Dan quelques heures de répit pour profiter de son appart...

À la lueur d'un luphore, il déchiffre les coordonnées de sa victime : Fil Spot, 57 ans, programmeur d'itinéraire classe C à TranX, domicile :

45-13 Sereine Sirène, Quartier Vert. C'est juste à côté. Parfait.

Cinq minutes plus tard, Dan introduit l'appart-carte de Fil Spot dans l'intercode de la Résidence Sereine Sirène. La porte s'efface, il pénètre dans le hall, s'arrête devant le distributeur de plaquettes. Un avis placardé à côté annonce :

Suite à des vols de rêves constatés dans la Résidence, ce distributeur est désormais fourni en plaquettes à code mnémorique. Ce code vous restera en mémoire une fois le rêve achevé. Un signal-code vous le rappellera si vous désirez recommencer le rêve. Sonadora vous remercie de votre compréhension et de votre fidélité. Bonne nuit !

Dan sourit : ce n'est plus un piège pour les Voleurs de Rêves, depuis qu'il a expliqué à Candyman la procédure à suivre. Ce soir il se fiche de la procédure : il va simplement « louer » des rêves sur le compte de Fil Spot. Il introduit la crédicarte dans l'appareil et prend son temps pour choisir. Il est tenté de tout rafler jusqu'à épuisement du crédit – mais le distributeur pourrait trouver ça louche et bloquer la carte : cinq ou six plaquettes suffiront. Il se réserve la meilleure – « Alphan Orphans » de Fik Dil (Dreamscape) – pour la savourer chez Spot.

Il monte au 45^e étage, ouvre la porte de l'appart 13 avec la carte, cherche la lumière – se ravise à temps : il découvre, accrochés à une patère, une veste et un chapeau de femme. Ce vieux cochon est marié ! Il délaisse sa femme pour aller se soûler dans les bars !

Le cœur battant, Dan pénètre sur la pointe des pieds dans la chambre : une forme humaine bosselle l'un des lits jumeaux, respirant régulièrement. Le décor de la pièce est d'un mauvais goût criard et témoigne d'une vie minable.

Dan s'allonge sur le lit libre, connecte le drain, introduit « Alphan Orphans » dans la rêveuse et touche START avec un soupir de soulagement.

... Quelque chose de singulier se tordit à l'horizon ; je frémis à cette vue, étonné par son importance. Assurément c'était trop immense pour être une construction humaine. L'atmosphère était animée par quelque chose de réel ; les étoiles étaient devenues ternes, partiellement effacées dans cette région du ciel et la chose, quelle qu'elle fût, commençait à présent à revêtir une forme presque lumineuse.

La forme était celle d'un lézard géant et je réalisai aussitôt le sens de ce que j'étais en train de regarder...

Un obscur avertissement, comme une sensation de présence, tire Toe Spot de son lourd sommeil. Elle soulève une paupière chassieuse, devine une silhouette dans le lit voisin. Ce vieux salaud est rentré, se dit-elle. Il était même trop saoul pour se déshabiller... Il va voir demain matin ce que j'en pense !

La forme de la silhouette l'intrigue : Fil paraît bien mince tout à coup... Elle allume sa lampe de chevet – lâche un cri de surprise. Dan sursaute, ouvre des yeux vagues, aperçoit la femme qui se précipite dans le salon. Le temps qu'il débranche son drain et la rejoigne, elle a déjà tapé le numéro d'urgence du SRF sur son téléphone.

— Me touchez pas ! piaille-t-elle.

Dan saisit l'appareil, tire sur son fil, l'arrache du mur. Trop tard : l'appel a été mémorisé, localisé ; dans cinq minutes au plus, les agents du SRF seront dans la tour.

— Un seul mot et je vous tue, gronde-t-il à la femme terrorisée.

Il fonce dans la chambre, s'empare des cinq plaquettes – tant pis pour « Alphan Orphans » – se rue hors de l'appart, se jette dans l'ascenseur heureusement toujours là, compte les secondes, interminables secondes de descente durant les 45 étages...

Il en est arrivé à 192 quand l'ascenseur atteint enfin le rez-de-chaussée. Il en jaillit tel un ressort, se précipite dans la rue où résonne au loin la sirène d'un glisseur hypermobile du SRF – qui s'approche vite, trop vite ! Dan galope dans la direction opposée, franchit le coin de l'immeuble, détale ventre à terre et tente de maîtriser sa panique – où se trouve le plus proche mirage ? à gauche ? à droite ? Il tourne à gauche – heurte de plein fouet une buze vrombissante – la saisit à deux mains et la lance violemment contre un mur où elle explose – le glisseur du SRF mugit derrière lui, Dan reprend sa fuite éperdue, vire à droite, à gauche, entend *HALTE !* – un projecteur paralysant fuse livide sur ses talons, les gyrophares du glisseur pointillent les façades de rouge et de bleu, Dan repère une étroite issue de secours entre deux hauts murs et s'y engouffre, le projecteur éclate sur les murs et le cherche, Dan débouche dans une cour ténébreuse au fond de laquelle palpète une lueur falote, alors Dan sait qu'il a trouvé – il plonge vers la lueur à peine visible – sirènes et gyrophares s'évanouissent...

Dan s'écrase durement sur d'âpres cailloux – mais il est heureux de retrouver le désert de pierres.

CHAPITRE XIV

BRAIN DAMAGE

Malgré sa nuit courte et agitée, Rob R. Rozzer se pointe à 8 heures précises au siège du SRF, et lance son « Salut les gars, alors quoi de neuf » d'une voix plus enjouée qu'il ne l'est réellement. Il a la gueule de bois, une migraine martelante qu'un grand verre de ClairTonic n'a pu faire passer. Il devrait être d'une humeur massacrate, cependant l'arrestation de Skywalker lui a redonné un certain optimisme : la chance tournerait-elle enfin ?

Asparagus, victime désignée du jour, se débranche et se lève :

— Heu..., hésite-t-il. Un nouveau vol de rêve cette nuit, chef. Sans effraction.

— Où ? aboie Rozzer dont la bonne humeur fond déjà.

Asparagus consulte son flexe :

— Résidence Sereine Sirène, Chez Fil et Toe Spot. Fil Spot a été retrouvé assommé dans un square à proximité. Ses cartes ont disparu, et six plaquettes ont été débitées sur son compte. L'une d'elles...

— Ce nom-là me dit quelque chose, le coupe Rozzer.

— Ils ont déjà été volés le... 15 juin. Sans effraction également.

— Qu'ils se démerdent. Sont responsables. Quoi d'autre ?

— Eh bien... On a quelques problèmes avec Skywalker. (Rozzer fusille du regard Asparagus, qui peine à poursuivre :) Le... l'interrogatoire par hypnose ne... marche pas avec lui. Pas du tout.

— Il a fait sauter les appareils, intervient Vouch, volant au secours de son ami.

— Comment ça, sauter ?

— Comme ça : boum. On l'a branché, ça a chauffé, ça s'est mis à fumer et... (Vouch écarte brusquement les bras pour simuler une explosion.)

— Bande d'incapables ! Vous vous êtes gourés dans les branchements !

— Non, chef ! On a appelé le service technique. Ils ont testé Skywalker de A à Z... Tom, passe-moi leur rapport.

Asparagus se précipite à son bureau, en ramène une épaisse liasse de flexes. Il les tend à Rozzer qui les feuillette : des schémas, des courbes,

des vues scanner, des plans électroniques, des listes de mesures incompréhensibles.

— C'est quoi ? la check-list de la navette Terre-Mare ?

— C'est SkyWalker, répond Asparagus.

— Il n'est pas humain, précise Vouch.

— Pas humain ? répète Rozzer stupéfait.

— Enfin, pas complètement. Mais lisez vous-même, peut-être que vous...

Un agent interrompt Vouch :

— Téléphone pour vous, chef. Dreamscape.

— Je prends dans mon bureau.

Rozzer s'enferme dans son bureau, jette la pile de flexes sur la table, enclenche le téléphone. Apparaît dans l'écran le visage volontaire, très maquillé et plutôt bien conservé de Fama Volatt, la directrice de Dreamscape. Rozzer se compose une expression amène :

— Que me vaut l'honneur ?

— Tout l'honneur est pour moi, monsieur Rozzer, glousse Fama Volatt. Mes félicitations !

— Je vous remercie, mais je ne vois pas...

— Ne faites pas le modeste. J'ai eu vent de la manière dont vous avez arrêté SkyWalker la nuit dernière. Bravo !

— Je n'ai pas grand mérite. Il s'est simplement trouvé que...

— Ta ta ta. Vous vous sous-estimez, mon cher. Mais je tiens à vous montrer personnellement ma reconnaissance d'avoir sauvé l'industrie du rêve du péril que constituait SkyWalker. Puis-je venir vous voir ?

— Eh bien, madame, rougit Rozzer, votre considération me touche, mais est-il bien nécessaire de...

— Je serai à vous dans trente minutes.

Elle coupe sans laisser le temps à Rozzer de répliquer. Il reste un moment subjugué par le charisme irrésistible de cette amazone – puis jaillit de son bureau :

— Alerte ! Branle-bas de combat ! Fama Volatt arrive dans trente minutes. Rangez-moi ce bordel ! Que tout soit nickel ! Je veux que ça brille et sente bon !

Rozzer entreprend de faire le ménage aussi dans son antre, puis de se rendre lui-même présentable. Il vient juste de terminer quand le planton passe une tête effarée par la porte :

— Chef, voilà Fama Volatt !

— *Madame* Volatt, abruti ! Fais entrer !

Elle entre. Dire qu'elle est « habillée » serait une litote : elle est parée comme une princesse de cour. Rien sur elle ne paraît utile, pourtant des vêtements doivent se cacher sous tous ces bijoux,

foulards, fanfreluches, moumoutes et dentelles. Le parfum qu'elle dégage embaumerait une station de Tube entière. Rozzer ouvre des yeux ronds, bouche bée : son accoutrement, dans les austères locaux du SRF, est aussi déplacé qu'un clown à un enterrement.

— Je n'ai même pas pris le temps de me changer, minaude Fama. (Elle s'assoit avec grâce dans le vieux fauteuil réservé aux invités.) Je ne suis pas venue pour vous féliciter, mais pour vous entretenir d'un grave problème.

Un de plus, pense Rozzer qui appelle son bar et propose un verre.

— Un doigt de porto avec une cerise, si vous avez, merci. Il s'agit d'une de mes créatrices de rêves, Strawberry Field.

Rozzer tressaille : grave problème en effet ! Fama vient-elle l'attaquer ou le soutenir ? C'est quoi, une cerise ?

— J'ai appris qu'elle était souffrante, répond-il un ton faussement détaché. Désolé, je n'ai pas de cerise.

— Tant pis. Elle est plus que souffrante : elle est complètement folle ! Les rêves noirs lui ont grillé l'esprit. C'était une excellente créatrice, mon cher. Avez-vous essayé un de ses rêves ?

— Heu, j'ai rêvé « Val Profond », ment-il. Une belle histoire...

— N'est-ce pas ? Eh bien, c'est fini. Elle n'est plus capable de produire quoi que ce soit. Pire encore : elle ne peut même plus dormir normalement ! Dès qu'elle ferme les yeux, elle fait d'horribles cauchemars. Sans rêveuse, Rob. Vous imaginez ? Sans rêveuse !

— C'est horrible, acquiesce Rozzer qui considère avec appréhension le whisky qu'il s'est fait servir.

— Naturellement, nous la faisons soigner dans la meilleure clinique de la ville, celle du Dr Aboukian...

— Je le connais. Un homme très compétent.

— N'est-ce pas ? Cela nous coûte cher, mais là n'est pas l'important. L'important, c'est qu'elle n'est pas la seule. Les rêves noirs font des ravages, Rob. Des ravages !

— Je le sais, hélas. J'avais commencé une enquête là-dessus, mais j'en ai été dessaisi.

— Dessaisi ? Par qui ?

— Je ne peux vous le dire avec certitude. Je dérangeais certaines personnes en haut lieu, je présume.

— Ne vous occupez pas de qui vous dérangez. Je désire que vous repreniez votre enquête, mon cher. Je vous apporterai tout le soutien nécessaire, mais je veux des coupables. Je veux les voir châtiés, trimer sur Mars jusqu'à la fin de leurs jours ! Suis-je assez claire ?

Rozzer considère Fama Volatt avec admiration : ses yeux maquillés lancent des éclairs, elle a plus que jamais l'air d'une amazone en

chasse. Il goûte son whisky du bout des lèvres : ça passe. Décidément la chance tourne.

— Très claire. Que puis-je faire pour vous ?

— Où en êtes-vous de votre enquête ?

Il hésite encore : bluffe-t-elle ? Cherche-t-elle à lui soutirer des renseignements ? Lui apporte-t-elle un réel soutien ? Il décide de se lancer : il n'a rien à perdre.

— J'ai des soupçons très sérieux envers quelqu'un. À vrai dire, je sais qu'il est trafiquant de rêves noirs, et fournit une bonne partie de la jeunesse dorée de notre ville – dont Strawberry Field justement.

— Qui est-ce ?

— Bak Jak, le directeur de marketing de Sonadora.

— Tiens, tiens ! Et pourquoi ne l'arrêtez-vous pas ?

— Je manque de preuves concrètes. Je possède des enregistrements téléphoniques, des aveux de Strawberry Field, des menaces de Bak Jak lui-même et de son patron M. Webstershire... Mais tout cela ne constitue que des présomptions. Je ne peux l'accuser sur de simples présomptions. JASMIN ne l'acceptera jamais.

Fama Volatt extrait de son sac en fourrure quatre plaquettes noires qu'elle pose sur le bureau :

— Voilà des preuves.

— Où les avez-vous trouvées ?

Rozzer les examine : aucune marque distinctive à part les titres : « Massacre », « De chair et de sang », « Esclave du démon », « Sanglantes confidences ».

— Chez des amis de Strawberry. Nous avons aussi fait notre enquête, à Dreamscape.

— C'est bien joli, mais ne m'apporte pas pour autant la preuve de la culpabilité de Bak Jak. Les amis de Strawberry nieront avoir jamais possédé ces plaquettes, et l'aveu sous hypnose ne constitue pas non plus une preuve : tout au plus un élément d'enquête.

— Vous êtes innocent, mon cher, sourit Fama d'un air cynique. Il y a un moyen très simple de coincer Bak Jak.

— Lequel ?

— Cachez ces plaquettes chez lui, et faites une perquisition.

*

* *

Dès que Faërie ferme les yeux, elle revoit les sexes putrides qui la pénètrent et dégoulinent dans sa bouche. Chaque fois qu'elle touche de la fourrure, elle sent la peau sanguinolente dont le sorcier noir l'a

couverte. Quand elle entend grincer une porte, elle s' imagine que le monstre va de nouveau entrer pour lui dévorer les entrailles. La vue d'un plat de riz la fait vomir, au souvenir des vers immondes qu'elle a ingurgités. L'idée même de la nuit la fait frémir, car la nuit grouille de démons tapis qui la guettent. Elle ne peut plus dormir avec une rêveuse, si doux soit le rêve, car le simple contact d'un brain-drain lui arrache des hurlements d'angoisse. Seuls les neuroleptiques, à doses sans cesse croissantes, lui permettent de sombrer dans un sommeil vide et sans fond, ou de passer des journées intemporelles, enveloppée dans un cocon chimique gris et soyeux, déconnectée de l'abominable Dehors, à l'abri de ses démons intérieurs. Les neuroleptiques effacent aussi le visage de Dan – sa lueur d'espoir, étincelle de vie – mais ça n'a plus d'importance...

Lors de la dernière séance de rêves noirs expérimentaux, quand Faërie a avalé sa langue et s'est griffé la poitrine jusqu'au sang, quand les appareils de mesure ont affiché BRAIN DAMAGE en rouge continu, Bak Jak a jugé qu'il était temps d'arrêter. Il en a fait par à Karl-Heinz Webstershire, a insisté pour qu'il vienne constater par lui-même.

Le directeur de Sonadora s'est sincèrement inquiété à la vue de ce cadavre ambulant, bave aux lèvres et yeux révulsés, des cernes violets creusant ses joues, la peau sur les os et les cheveux comme du crin, qui ne le reconnaissait plus, ni lui ni personne, ne répondait pas quand on lui parlait, poussait au moindre contact des cris de bête blessée.

Il n'est évidemment plus question qu'elle reçoive une seule visite – d'ailleurs sa clientèle s'est réduite au fil des jours à une peau de chagrin. La faire soigner risque de coûter fort cher : ses lésions sont profondes et durables. La garder ici, dans cet état, n'est pas non plus concevable : tôt ou tard elle finira par créer des ennuis. Reste une solution : la revendre à bas prix. À qui ? Qui voudrait d'un zombi pareil ?

— Pourquoi ne pas la rendre à son père ? suggère Bak Jak.

Karl-Heinz Webstershire hausse un sourcil :

— Dans cet état ? Rozzer va être furieux.

— Et alors ? Il n'arrête pas de la réclamer, de me menacer, de me surveiller. Il m'empêche de mener mes affaires avec calme et sérénité.

— Je vais le faire muter.

— Ce n'est pas si simple. Il doit commettre une faute professionnelle grave pour être muté, ou son incompétence doit être dûment démontrée. Or il a arrêté la plupart des Voleurs de Rêves, et vient même de pincer Skywalker la nuit dernière. Difficile de l'accuser d'incompétence. Quant à la faute professionnelle...

— Ça doit pouvoir se trouver. Ou se fabriquer. Je vais y réfléchir.

Chez Webstershire, ces mots signifient « l'entretien est terminé ».

Bak Jak s'extrait du profond fauteuil de cuir, écrase son cigare véritable dans le cendrier d'onyx posé sur le bureau de marbre immaculé. Avant de traverser les hectares de moquette pure laine vers la porte capitonnée de cuir, il se permet d'insister :

— Alors qu'est-ce qu'on fait pour Faërie ? On la rend à son père ?

— J'ai dit que j'allais y réfléchir ! Demain je te donnerai une réponse.

— Bien. À demain alors.

Bak Jak quitte le « Sanctuaire », l'immense bureau directorial au dernier étage de Songe d'une Nuit d'Été, et prend le Tubexpress pour rentrer chez lui, dans la tour Atropos de la Résidence du Parc aux Parques. Alors qu'il cherche sa carte pour l'introduire dans l'intercode, une troupe d'agents du SRF surgit de sous les arbres et converge sur lui, paralyseurs au poing. Rob R. Rozzer est parmi eux. Bak Jak le fusille du regard.

— Cette fois vous dépassez les bornes, Rozzer !

Le chef du SRF lui montre un flexe portant le sigle de JASMIN :

— Mandat de perquisition. T'as rien à cacher, j'espère ?

— Primo, s'énervé Bak Jak, je ne vous ai jamais permis de me tutoyer. Secundo, je ne suis pas armé, alors dites à vos gorilles de ranger leur attirail. Tertio, vous êtes vraiment naïf, Rozzer, et ça va vous coûter cher. Très cher.

— Fais pas le mariol, et ouvre cette putain de porte !

Bak Jak s'exécute, réprimant la colère qui bouillonne en lui. Il va laisser fouiller ces charognards, et quand ils repartiront sans avoir rien trouvé, il appellera Webstershire. Demain Rozzer se retrouvera garde d'usine au fin fond de la Brousse.

Sous les yeux de voisins stupéfaits, il ouvre la porte de son appart – est aussitôt cerné par les agents.

— Je peux m'asseoir quand même ? soupire-t-il avec patience.

— Ouais – sur cette chaise, là. Toi et toi, vous me le surveillez de près. Vous autres, vous me retournez tout ce fourbi. Moi j'attaque par là.

Rozzer se dirige vers la chambre. Pour la forme, il vide la bibliothèque, vire le matelas du lit, soulève la moquette. Puis il va dans la salle de bains, écarte du mur le pied du lavabo, glisse derrière les plaquettes noires et remet le pied en place – mais pas exactement : la trace est visible sur le carrelage. Il retourne dans le living.

— Allez, Bak Jak, dis-nous où elles sont : ça évitera qu'on foute le bordel.

— Je ne vois pas de quoi vous parlez.

— Très bien. Alors les gars, encore rien trouvé ?

— Non, chef.

— Cherchez partout. Ce gars-là est un petit malin.

— À quoi vous jouez, Rozzer ? Vous rêvez tout éveillé ou quoi ?

Rozzer sourit à Bak Jak sans répondre.

Un cri retentit bientôt dans la salle de bains :

— Je les ai, chef !

Bak Jak blêmit. Rozzer accentue son sourire. L'agent revient dans le living, brandissant les plaquettes noires.

— C'est... c'est pas possible, balbutie Bak Jak. J'avais rien chez moi. C'est un coup monté !

— Ben voyons. T'expliqueras ça à JASMIN.

— Vous n'allez pas m'arrêter !

— Et comment, ricane Rozzer, savourant sa victoire. Embarquez-moi ce crétin.

*

* *

De retour dans son bureau, Rozzer fait appeler Bak Jak. Quelques minutes plus tard, le planton le pousse dans la pièce, tête basse et traînant des pieds. Ses vêtements luxueux sont fripés, sa figure est grise et ses cheveux dépeignés – il a déjà l'allure d'un prisonnier. Un sursaut de révolte l'anime devant Rozzer :

— Je vous préviens que je ne moisirai pas ici. Sonadora va me faire libérer, apporter la preuve de votre infâme traquenard, et vous irez croupir au fond de la Brousse. Vous vous suicidez, Rozzer.

— Assieds-toi, et cesse tes conneries. Il n'y a qu'un moyen de te faire libérer, Bak Jak. Un seul, pour que ta sale tronche aille pas polluer les sables de Mars.

— Lequel ? se méfie le prisonnier.

— Tu me fais amener Faërie. Ici, maintenant, dans ce bureau. Vas-y.

Rozzer lui tend le téléphone. Bak Jak a un étrange sourire :

— Si ça peut vous faire plaisir... (Il attrape le clavier, compose le numéro de Sonadora. L'écran est resté sur le bureau, le son en mode ambiance. Apparaît le visage du gardien de nuit.) Salut, c'est Bak Jak.

— Bonsoir, monsieur.

— Le patron est parti ?

— Ah oui, monsieur. Depuis une heure au moins.

— Bon, ça ne fait rien. J'appelle du bureau de Rob R. Rozzer, au SRF. J'ai été arrêté.

— Arrêté, monsieur ?

— Oui, mais ce n'est qu'une broutille. Vous vous rappelez de

Faërie ? La jeune fille du 69^e ? (Le gardien acquiesce.) OK. Vous allez dire à l'infirmier qui la garde de l'amener ici, au SRF. Ordre de Rob R. Rozzer. C'est la condition de ma libération. Vous avez bien compris ?

— Parfaitement, monsieur.

— Cette conversation est enregistrée ?

— Bien entendu.

— Parfait. Ne l'effacez surtout pas. À plus tard. (Il coupe.)

— Qu'est-ce que c'est que cette histoire d'infirmier ? s'inquiète

Rozzer.

— Faërie est tombée malade. On la soigne. C'est tout.

Rozzer jette un regard suspicieux à son prisonnier :

— Si vous avez fait le moindre mal à Faërie, je te préviens que...

— Je vous dis qu'elle est malade ! Ça arrive à tout le monde, non ? (Bak Jak s'agite nerveusement dans son fauteuil.) Bon, j'ai rempli ma part du marché. Vous me libérez maintenant ?

— Je n'ai pas encore vu ma fille. Qui est naïf, Bak Jak ? (Rozzer tape sur son interphone. Le planton passe la tête à la porte.) Ramène-moi cette crapule en bas.

— Salaud ! Ordure ! (Le platon saisit fermement Bak Jak, l'entraîne hors du bureau.) Je t'aurai, fils de pute, tu m'entends ! T'iras croupir...

Ses cris se perdent dans les tréfonds du SRF. Rozzer se fait servir un whisky synthétique qu'il déguste avec satisfaction.

Une heure plus tard, Faërie est apportée par le planton et l'infirmier de Sonadora dans le bureau. À sa vue Rozzer manque tomber de sa chaise.

— Faërie, coasse-t-il, livide. Faërie !

— Elle vous entend pas, prévient l'infirmier. Elle est sous neuroleps.

Jambes flageolantes, Rob fait le tour de son bureau, se penche sur sa fille répandue dans le fauteuil, ses yeux éteints fixant le vide. Il veut la prendre dans ses bras – elle se débat faiblement, poussant de rauques vagissements. L'infirmier écarte Rozzer :

— Évitez de la toucher. Elle supporte aucun contact. Elle en a trop subi.

— Trop subi *quoi* ? Qu'est-ce qu'ils lui ont fait, bon Dieu ?

— C'est pas à moi de vous le dire. (L'infirmier donne à Rob une boîte d'ampoules autoshoot roses.) Si elle a une crise, si elle se met à hurler, déchirer ses fringues, baver ou pisser partout, vous lui en collez une dans le cul, et une autre deux heures après. Faites gaffe, c'est la dose maxi. Moi je serais vous, je la foutrais en clinique demain matin à la première heure. Y a longtemps qu'ils auraient dû le faire.

— Qui, ils ? aboie Rozzer.

— Ben, les pontes de Sonadora. Vous en avez un chez vous, si j'ai bien pigé. Il vous expliquera, lui. Allez, ciao la compagnie. Je vais me pieuter.

L'infirmier s'éclipse. Le planton intervient d'une voix timide :

— Heu, vous n'avez plus besoin de moi ?

— Non ! Fous-moi le camp !

Le planton ne demande pas son reste. Rozzer tombe à genoux devant sa fille, se retient de l'étreindre – mais laisse jaillir ses larmes.

— Faërie ma chérie, mon amour, je te promets que ceux qui t'ont fait ça iront pourrir en enfer. Dis moi qui c'est, Faërie ? C'est Bak Jak, hein ? Réponds-moi, s'il te plaît Faërie...

Faërie n'entend rien, ne sent rien, ne voit rien.

CHAPITRE XV

PERDU DANS LE NOIR

Dan Tiger met trois jours à traverser le désert de pierres. Trois jours de faim, de soif, de peur et d'angoisse. À crever de chaud, à peler de froid. Trois jours de marche erratique et harassante, d'hallucinante contemplation des cailloux. De volonté farouche et d'intense désespoir.

Il a vu bouger les rochers dans les ondes de chaleur, et le soleil embraser la terre. Il a affronté dix mille regards dans les étoiles, combattu la rébellion de son ombre. Il a vu marcher son double à ses côtés, sa mort le poursuivre dans la nuit. Il a évité la morsure mortelle du serpent-corail, subi la balade du scorpion sur sa peau. Il a vu de vrais mirages d'oasis et de faux signes de passages. Il a appelé Castor et Pollux à s'en briser la voix, couru après leurs silhouettes évanescentes. Il a vu des cathédrales de pierre, des formes humaines sculptées par le vent. Il a mangé des broussailles arides et bu son urine. Il a souhaité mourir et préféré survivre, résisté aux vents de sable, défié le grand soleil blanc, maudit les rocs brûlants, cru rêver de Faërie et être rêvé par elle, repoussé la folie et désiré qu'elle l'emporte, trouvé des traces sans reconnaître les siennes, tourné en rond sans le savoir et marché dans son sommeil... Et au crépuscule du troisième jour, l'issue lui apparaît comme un sentier de lumière au milieu des pierres noires.

Il émerge dans une cave humide et ténébreuse, sentant les rats et la pourriture – celle-là même où il avait plongé, en compagnie de Skywalker, alors qu'ils étaient poursuivis par Raven et ses Corbeaux fous. Cette fois pas de meute démente pour l'accueillir – juste la nuit épaisse et silencieuse de la Bordure. Dan titube dans les rues crasseuses, trop épuisé, assoiffé, affamé pour accomplir l'effort mental de chercher sa route vers Candyman.

Il repère une lumière voilée par un épais rideau, au-dessus des ruines béantes d'un ancien magasin, au premier étage d'un immeuble lézardé, noirci par un incendie. Il pénètre dans le magasin, écrase des milliers d'éclats de verre, bute sur des choses molles et indéfinissables, se cogne à des rayonnages effondrés, erre dans l'obscurité, les yeux écarquillés et les mains en avant, sans parvenir à trouver l'escalier

vers le premier étage.

Soudain un bras l'étrangle, le cabre en arrière, un objet pointu se plante dans son dos, une voix feule à son oreille :

- Tu cherches quoi, gaï ?
- À boire, rauque Dan. À manger.
- Qu'est-ce tu proposes en échange ?
- Des rêves, se rappelle Dan. Cinq plaquettes.
- Des rêves noirs ?
- Oui, ment-il.
- OK. Monte.

Le type le pousse dans l'obscurité, vers un escalier sur lequel Dan trébuche. Arrivé sur le palier, l'autre pousse une porte et la lumière se déverse – Dan blêmit.

Le type est un des Corbeaux de Raven.

Il sourit de toutes ses dents noires, croche sa main griffue dans l'épaule de Tiger, qui crie de douleur.

— Ça alors ! Le petit ami de Skywalker. Tu vas payer pour lui, mon pote. (Il entraîne Dan dans l'appart.) Hé ! Raven ! Regarde ce que j'ai trouvé !

Il rétracte ses griffes d'acier, arrachant à Dan des lambeaux de peau et un râle de souffrance, le pousse dans une pièce enfumée, nauséabonde, envahie d'un désordre et d'une crasse indescriptibles. Raven est avachi dans un fauteuil défoncé près d'une antique rêveuse, en compagnie du dernier survivant de la bande.

- Tiens ! se redresse-t-il. On s'est pas déjà rencontrés ?
- C'est le chien de Skywalker, précise le Corbeau qui l'a amené.

— C'est ça... (Raven se lève, s'approche de Dan, lui soulève le menton de la pointe d'une griffe.) Eh bien, mon mignon, on va jouer à la mouche, d'accord ? Tu feras la mouche, et nous les méchants garnements qui arrachent les ailes aux mouches. D'accord ?

Dan reste muet de terreur. L'autre Corbeau lui tourne autour avec des gloussements de plaisir anticipé, griffant son blouze au passage. Le premier le fouille, trouve les plaquettes, les jette au sol d'un air dégouté.

- En plus il ment, grogne-t-il. C'est pas des rêves noirs.
- Aha ! Alors tu mens comme ça ? (Raven enfonce sa griffe acérée sous le menton de Dan.) Par quoi on commence ? L'œil ou l'oreille ?
- L'œil ! s'écrie un Corbeau.
- L'oreille ! braille l'autre.

Raven replie son bras, crispe ses doigts en serre. Ses acolytes empoignent Dan chacun par un bras, enfonçant leurs lames dans sa chair. Raven ricane – ses yeux brillent, démoniaques – Dan suffoque

de peur et de douleur. Vif comme l'éclair, Raven lance son bras – n'achève pas son geste : sa main s'immobilise à quelques millimètres du visage exsangue de Dan, comme bloquée par une force invisible – se met à trembler – une immense stupéfaction envahit les traits de Raven – sa main revient malgré lui vers son cou – la stupéfaction devient terreur – Raven lutte contre ses propres doigts, tente de les écarter de son cou – en vain – ils se plantent dans sa gorge, le sang gicle, Raven hurle, les doigts griffus arrachent peau, nerfs et veines, un flot de sang jaillit, les griffes se plantent de nouveau, fouaillent la gorge déchirée. Le cri de Raven se transforme en gargouillement, il lâche son bras meurtrier et s'écroule au sol, répand une mare de sang parmi les immondices.

Hébétés, ses deux acolytes ont lâché Dan – qui entend au creux de son oreille la voix de Pollux :

« *Demande ce que tu veux maintenant* ».

Il tourne la tête – pas de Pollux. Les deux Corbeaux le dévisagent avec crainte et respect.

— OK, les gais, dit-il d'un ton autoritaire. Filez-moi à boire et à bouffer si vous voulez pas qu'il vous arrive la même chose. Et vite !

Les deux Corbeaux s'empressent d'obéir – lui fournissent deux boîtes de conserve autochauffantes et une gourde d'eau chlorazonée. Dan les fourre dans les poches de son blouze, sort à reculons.

— Faites gaffe, je vois dans le noir, prévient-il. Si l'un de vous s'avise de me suivre, je lui fais bouffer sa langue.

Il se précipite dans l'escalier, se cogne au mur en bas, trouve la porte, traverse le magasin au jugé et détale dans la rue, court jusqu'au bout de son souffle, reprend sa respiration et court encore, repoussant les limites de sa douleur et de sa fatigue, ne s'arrête qu'avec la certitude d'avoir parcouru une distance sécurisante.

Il adresse alors, à voix haute, un vibrant remerciement à Pollux, mais n'obtient aucune réponse.

Puis il débouche sa gourde d'eau, la vide presque d'un trait, en conservant juste assez pour nettoyer ses blessures qui s'avèrent peu profondes et ne semblent pas empoisonnées. Assis au bord du trottoir, entre deux carcasses rouillées de voitures, il ouvre ses conserves qui se mettent à chauffer. Tandis qu'il mange, utilisant un couvercle recourbé en guise de cuillère, il réalise qu'il a oublié ses plaquettes chez Raven.

Le découragement lui coupe l'appétit : tout ça pour rien... Avoir tant peiné, tant risqué, tant souffert pour rapporter cinq plaquettes à Candyman – et les oublier bêtement chez ces fous, alors qu'il avait la situation en main ! Il se mord les lèvres de rage et de remords. Sa conserve prend un goût de défaite : il la jette avec colère au milieu de

la rue – aussitôt cinq ou six rats se battent autour.

Il se lève, la mort dans l'âme, en quête d'une direction où traîner ses pieds – reconnaît soudain le quartier : ce carrefour... cette venelle en face... ces câbles rongés qui pendent... Il est tout près de chez Candyman !

Dan s'enfonce dans la venelle et reprend espoir : après tout, il sait où sont les plaquettes ; il pourra y retourner avec SkyWalker et les reprendre aux deux Corbeaux, quand il aura recouvré assez de force et de courage... Il débouche de la venelle, tourne à gauche et frappe au rideau de fer – s'aperçoit que la porte à côté est ouverte.

Tiens, bizarre... D'habitude elle est toujours fermée. Il entre dans le couloir humide et froid, va pour appeler – se ravise : la porte du bar est aussi ouverte – sur un puits de ténèbres.

Dan sent l'inquiétude le gagner. Il touche l'interrupteur – pas de lumière. D'ailleurs le groupe électrogène a disparu. Un silence de mort règne dans la pièce. Il y pénètre prudemment... Plus de caverne électronique. Juste un espace vide, au sol jonché de rebuts technologiques, reliefs d'une vie enfuie. La froideur de l'absence.

Où sont-ils allés ? Que s'est-il passé ? Il fouille un peu, cherche un signe, un indice, ne trouve rien : il fait trop sombre. Dan ressort dans la rue, perdu : ce n'est pas possible, ils n'ont pas pu l'abandonner ainsi, partir sans l'avertir, lui laisser un message au moins...

Un truc blanchâtre dépasse de sous le rideau de fer. Dan le ramasse : un bout de papier plié. Il le déplie, fébrile :

Dan,

Ça fait trois jours que tu es parti. Castor m'a dit que tu es perdu dans un mirage. Je l'espère pour toi.

SkyWalker a été pris par le SRF. Quand ils vont voir ce qu'il est réellement, ils vont le brancher sur JASMIN pour lui pomper tout ce qu'il a dans le crâne. C'est interdit pour les humains, mais SkyWalker n'est pas vraiment humain, donc ils ne vont sûrement pas se gêner. C'est trop long de t'expliquer pourquoi dans ce mot. Le résultat est que le SRF découvrira le chemin pour venir ici. C'est pourquoi on a préféré déménager sans t'attendre. Castor nous a trouvé un nouveau lieu, protégé par un nouveau mirage. C'est de là que je t'écris. Bug portera ce message à l'ancien bar. Si tu le trouves, trace une étoile sur le rideau de fer. Castor saura que tu es revenu et te cherchera. Bonne chance,

Candyman

Suit un PS, dans une autre couleur et une autre écriture :

Une semaine de passée, et toujours pas d'étoile.

T'es mort ?

Dan relit le message : SkyWalker, pas humain – ça ne l'étonne qu'à moitié. En effet, dans ce cas, JASMIN peut lui vider toute sa mémoire sans problème. L'arrestation de SkyWalker l'attriste, mais ce sont les risques du métier... SkyWalker le méritait : pas Faërie...

Le plus intrigant est le PS de Bug : une semaine ? Mais non, ça fait trois jours – trois nuits dans le désert, Dan en est certain, elles ont été assez longues... Enfin, Bug lui expliquera – s'il le retrouve.

Dan ramasse un morceau de ferraille par terre et commence à tracer une étoile dans la rouille du rideau de fer. Le métal crisse à lui vriller les dents.

— Inutile.

Il sursaute, lâche son bout de ferraille – respire : c'est Castor.

— Ah, te voilà ! s'écrie Tiger, mi-fâché mi-soulagé. Pourquoi t'es pas venu m'aider dans le désert ? J'ai failli y rester !

— menteur ! Tu t'es très bien débrouillé tout seul. Tu as pris le chemin le plus long, c'est tout. Celui réservé aux touristes.

— Aux touristes, hein ! Et c'était quoi, le chemin le plus court ?

— Il suffisait de faire un pas sur ta gauche, de l'endroit où tu es tombé.

— Tu te fous de moi ! Tu ne sais même pas où je suis tombé.

— Si. Je t'ai surveillé tout le temps. Enfin – Pollux t'a surveillé.

— Et il n'a rien fait pour m'aider. Rien !

— À la fin, il t'a montré la voie dans le crépuscule. On en avait marre de rigoler à te voir te débattre.

— Vous rigoliez ! fulmine Dan. Vous avez rigolé pendant trois jours ! Espèces de salauds !

— Pas trois jours : dix.

— Hein ?

Castor montre le papier que Dan tient toujours en main :

— Relis le message, et compte sur tes doigts : une semaine plus trois jours, ça fait dix jours. Ici, du moins.

— Mais... comment...

— Tes bouché quand tu t'y mets ! Écoute bien : tu sais déjà que les distances diffèrent entre les mirages et ce que tu appelles la réalité. OK ? L'espace et le temps sont liés, c'est une loi universelle. Si tu prends un chemin court dans le mirage, tu perds peu de temps. Si tu prends un chemin long, tu perds beaucoup de temps. Voilà. C'est tout simple.

— Bon, admet Dan de mauvaise grâce. Enfin, je suis revenu. J'ai ramené des plaquettes, mais je les ai oubliées chez...

— Je sais. Pollux les a déjà prises.
— Ah... Je dois le remercier pour son aide, heu... surnaturelle.
— On tient à ta peau, Dan. Tu as de grandes choses à accomplir. Évite cependant de te mettre dans ce genre de pétrin. Tu n'as pas idée de l'énergie qu'on dépense à t'en sortir.

— Quelles grandes choses à accomplir ?

— Tu verras. Viens.

Ils se mettent en route à travers la Bordure, dans l'aube naissante.

— On va chez Candyman ?

— Non. Il n'y a plus de chez Candyman.

— *Quoi ?*

— Bug a été arrêté cet après-midi, juste après t'avoir mis son mot. Le SRF avait laissé une balise thermotropique à proximité. Ils l'ont cueilli avant qu'il ait eu le temps de rejoindre un mirage. Candyman est en fuite.

Dan reste sans voix, abattu par tous ces malheurs. Ainsi son petit monde s'est écroulé pendant qu'il divaguait dans le mirage. Tous, sauf Candyman, ont été arrêtés. Ne reste que lui, l'apprenti, le novice. Poussé par une chance insolente, ou aidé par Castor et Pollux, les jumeaux mystérieux, auteurs ou exécuteurs d'un plan tout aussi mystérieux, dans lequel Dan semble jouer un rôle qui pour l'instant le dépasse.

— Tu as des nouvelles de Faërie ? s'enquiert-il.

— Pourquoi me demandes-tu ça ? Tu crois que je sais tout ?

— Ça se pourrait... J'ai rêvé d'elle, une nuit dans le désert. Enfin... je crois que j'en ai rêvé...

— C'est très bien, se réjouit Castor. Tu fais des progrès.

*
* *

À bord du camion TranX C/C SpeedWagon qui fonce sur le I-Way 22 Ouest vers la Brousse, les deux routiers se marrent comme des baleines. Ils évoquent les dernières mésaventures du programmeur d'itinéraires Fil Spot, maintenant célèbre dans toute la boîte.

— ... Et tu sais quoi ? s'esclaffe le petit mince à lunettes. Sa plainte a été déboutée ! Il n'a pas réussi à prouver qu'il a reçu un coup !

— Il est trop con ! se bidonne le gros au crâne chauve. Dire que c'est lui qui nous a progué ce transport !

— Ah non, c'est pas lui. Il est progué depuis quatre jours, et y a quatre jours Spot pouvait pas entrer dans la boîte, vu qu'il avait plus sa carte.

— Ha, ha, ha ! Quel crétin !

Pendant que les routiers se fendent la gueule, que le camion fonce dans la pâleur de l'aube sur le I-Way qui surplombe la Bordure, les trois goupilles de sécurité des loquets des portes arrière sautent de leurs logements. Un à un, les loquets se débloquent d'eux-mêmes, comme si une main invisible avait actionné les poignées à cran de sécurité.

Au premier virage, les portes s'ouvrent à la volée – le chargement du fourgon commence à se répandre sur la chaussée.

Une alarme clignote et stridule sur le tableau de bord, interrompt l'hilarité des routiers. Le camion en autopilotage freine de lui-même.

— Qu'est-ce qui se passe, bon Dieu ?

— Une attaque ?

Le gros tire un drain du tableau de bord. Le mince scrute le petit jour, empoignant son fusilaser. Son collègue hoche la tête, se débranche :

— On perd le chargement. Les portes arrière se sont ouvertes.

— Comment ça se fait ?

— J'en sais rien. Faut descendre voir.

Ils sautent de la cabine, se dirigent vers l'arrière. Le chauve soupire en découvrant caisses et cartons éventrés, répandus sur près de deux cents mètres. L'autre étudie les loquets en se grattant la tête :

— Je pige pas. Ils se sont quand même pas ouverts tout seuls !

— Z'ont dû être mal fermés, hasarde le chauve.

— Impossible ! On serait pas partis. Ou l'ord du bord nous aurait avertis.

— P'têt' qu'y déconne. On fera vérifier le bahut au retour. Bon, faut ramasser tout ce bordel.

Soupçonneux, le petit mince fait le tour du camion, fusilaser à la hanche, regarde dessous, aux alentours : le I-Way est désert à cette heure matinale – n'est jamais encombré de toute façon : seuls les camions de TranX, de Ground Shuttles et autres sociétés de transports terrestres y circulent, ainsi que quelques rares véhicules privés.

— Hé ! Tu viens m'aider ? crie le gros qui ramasse au loin des pièces de machines.

Jugeant qu'aucune attaque n'est à craindre sur cette portion du I-Way qui surplombe de cinquante mètres la Bordure embrumée, le petit mince pose son arme et va rejoindre son collègue. Pendant qu'ils s'escriment à ramasser les pièces qui ont roulé partout et à essayer de les faire tenir dans leurs cartons déchirés, ils ne voient pas deux silhouettes furtives qui escaladent la rambarde extérieure du I-Way, courent courbés vers le camion, grimpent lestement à l'intérieur et se

dissimulent parmi les empilements de cartons.

Les deux routiers mettent presque une heure à rassembler les cartons épars et les charger dans le fourgon, pestant contre ces foutus systèmes de contrôle défaillants et ce bon Dieu de retard qui va leur faire sauter une prime. Finalement ils referment les portes, remplacent les goupilles disparues par des neuves, vérifient soigneusement les fermetures et repartent, passant en pilotage manuel, pied au plancher pour essayer de rattraper leur retard.

Dans le fourgon, ballotté parmi le chargement, Dan se permet un profond soupir.

— Et maintenant ? Tu vas peut-être m'expliquer ?

Du fond de l'obscurité la plus totale lui parvient la voix de Castor :

— Ce camion livre des pièces et divers produits à l'AgriCentre 16 Ouest. Une fois arrivé, tu tâcheras de sortir sans te faire prendre. Quand tu seras dehors, tu iras au camp des paysans et tu demanderas à voir Esmeralda. Tu lui diras que tu viens de ma part.

— Et puis ?

— C'est tout. Elle connaît la suite.

— Quelle suite ? Qui c'est, Esmeralda ?

Pas de réponse.

— Castor ? Hé ! Castor ! Tu m'entends ?

Silence, hormis le grondement feutré du camion.

Alors Dan comprend qu'il est tout seul – perdu dans le noir, lancé vers l'inconnu.

TRADUCTION DES SIGLES UTILISÉS DANS CETTE HISTOIRE

Prochain épisode : L'ART DU RÊVE

*Achevé d'imprimer en janvier 1989 sur les presses de l'imprimerie Bussière
à Saint-Amand-Montrond (Cher)*

— N° d'impression : 6926. –
Dépôt légal : février 1989.
Imprimé en France

Numérisation :
version 1 / septembre 2014
purple ed.

¹ Voir la traduction des sigles en fin de volume.

EXTRA LEGERES



Heureux créateur de rêves, Dan Tiger tombe une nuit dans un mirage. Où est passée la réalité ? Dans l'espoir de la retrouver, il devient Voleur de Rêves... Mais où l'entraînent les Semeurs de Mirages ?

48871.8



Illustration Bousrez
ISBN 2-265-04050-9